すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成17年6月1日発行（毎月1回1日発行）
第6巻 第6号 通巻第61号
eb!
enterbrain
月刊アルカディア
6月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
三国志大戦
いざ開戦！ すべての武将をなぎ払え!!
●本戦間近！ 今年のGWは有明に集結!!
闘劇'05 FINAL
●新作スクープ満載！
機動戦士ガンダムSEED 連合VS.Z.A.F.T.
バトルクライマックス！2 プロレス頂上決戦
兎・野生の闘牌・オンライン
アヴァロンの鍵 武 鍵聖戦
ゾイドインフィニティEX
アンダーディフィート（仮）
HOMURA
●新作稼働直前続報！
旋光の輪舞
鋳薔薇
雷電III
麻雀格闘倶楽部4
ザ・ランブルフィッシュ2
ネオジオ バトルコロシアム
メルティブラッド アクトカデンツァ
2005
6
JUNE
No.061
650 yen

SEGA
覚醒めよ、
プレイヤーの戦略がダイレクトに伝わる
リアルタイムカードバトル!
フィールドを模したフラットリーダーの上に置いたカードを、直接動かしながら、リアルタイムにゲームが展開します。カードにはそれぞれ違った能力が秘められており、様々な戦略を立ててダイレクトに部隊の指揮をとる醍醐味を味わえます。
初心者から上級者まで、いつでも緊張感
あふれる対戦が楽しめる!
専用ICカードにはプレイヤーの戦績やランクなどが記録されます。また、ALL.Net対応なので、店舗間対戦ではレベルが近いプレイヤー同士でのマッチングが行われ、常に自分と同じレベルのプレイヤーと対戦することができます。
今までとは違った
カードゲームの新しいスタイル!
武将カードにはそれぞれ独自の必殺技「計略」があり、その種類は50種類以上! また、1戦闘中に1度だけ使用できる強力無比な技「兵法」と合わせて無限の戦略の可能性があります!
ネットワーク対応カードバトルだから、全国に待ちうける敵部隊との白熱した戦いが味わえます!
リアルタイム・カード対戦
三国志大戦™
SANGOKUSHI TAISEN
ALL.Net
Amusement Linkage Live Network

PlayStation 2

あの名作達が、完全移植プラスオンラインで甦る!!

FATAL FURY

餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES ™

MULTI MATCHING BB by KDDI

NEOGEO オンラインコレクション

プレイステーション 2専用ソフト
NEOGEOオンラインコレクション 第1弾
餓狼 マーク・オブ・ザ・ウルヴス
通常版 希望小売価格 ¥3,990(税込)
限定版 希望小売価格 ¥8,190(税込)
※ネオジオスティック2同梱
CERO 12 12才以上対象

2005.5.26 In Store

充実の NEOGEO オンラインコレクション LINE UP

第2弾 幕末浪漫 月華の剣士 1・2
2005年6月発売予定

第3弾 THE KING OF FIGHTERS オロチ編〈仮称〉
2005年夏発売予定

第4弾 THE KING OF FIGHTERS ネスツ編〈仮称〉
2005年発売予定

その他、餓狼伝説シリーズ、龍虎の拳シリーズなど
ネオジオ名作タイトルを続々リリース予定!

©SNK PLAYMORE ※「NEOGEO」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

速報!! 「iモード」ユーザーの方お待たせ!!
「SNK WORLD-i」(仮称)が
いよいよオープン!! FOMA (900/901系対応予定)

闘いの記憶を刻み込め

NEOWAVE THE KING OF FIGHTERS ™

オンライン対応

プレイステーション 2専用ソフト
ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
6月23日発売予定 希望小売価格 7,140円(税込)

MULTI MATCHING BB by KDDI

CERO 審査予定 レーティング

©SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※掲載の画面は全て開発中のものです。

※ソフトの仕様などは、予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
※「iモード」「FOMA/フォーマ」および「i-mode」「FOMA」ロゴは、株式会社NTTドコモの登録商標です。
※マルチマッチングBBとは、KDDIが提供するブロードバンド接続によるオンラインゲーム用のネットワークサービスです。
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ゲーム業界への就職に自信あり！

2005年度 AMG は『ゲーム開発スクール宣言』します！

近日公開！ 詳しくは学院HPで！

これが徹底して「現場」にこだわった自慢のカリキュラム！ だから、就職に強い！

現場を学ぶ

● 共同制作

1年前期でゲーム作品を制作

現場を教える

● プロ講師

100%プロのクリエイターによる授業

現場で実践

● AMGインターンシップ

ゲーム会社で実際の制作を体験

現場と結ぶ

● 就職指導

完全個別制による細かな就職指導

「ファミ通スク～ル.net」でも学院情報を公開中！見てね！ ▶ http://www.famitsu.com/ad/school

ゲーム・アニメーション・CG業界への確実な就職!!

就職先一覧

アトリエ・ドゥーブル／アリカ／アルゼ／オリンピア／ガイナックス
カプコン／ゲームアーツ／ゲームフリーク／コナミ／ジニアス・ソノリティ
スクウェア・エニックス／セガ／ソニー・コンピュータエンタテインメント
テクモ／トライエース／ドワンゴ／ナムコ／ハドソン／フライトプラン
フロム・ソフトウェア／レベルファイブ　　ほか多数（敬称等略）

2006年4月入学生募集開始！

参加無料

★プロ講師による授業を体験！
★入学に関する各種相談もOK！

●受付/12:30～ ●開催/13:00～17:00（予定）
●参加資格/高校生以上

東京校＆大阪校　5/14(土)・5/28(土)

●ゲームプログラムコース
確かなプログラミングの技術指導で、キミをゲーム業界へ導きます！

●ゲームグラフィックコース
ゲームの"顔"になる、2D&3Dのグラフィック技術を教えます！

●ゲーム企画コース（東京校のみ）
少数精鋭の徹底指導で、ゲームプランナー&デザイナーを育てます！

未来のゲームクリエイターを目指す皆さんのために、**さまざまな制度**をご用意しています！

制度	内容
新聞奨学生制度	学費から生活費まで、全てを独力で切り拓きたい方のために
学生社員制度	自立した学生生活を望む方のために
国民生活金融公庫認定校	安心して利用できる国の教育ローン

★学校推薦、自己推薦など各種推薦制度をご用意しています！
★信頼できる学生寮やアパート・マンションのご紹介もしています！

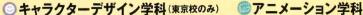
詳しくは入学案内をご覧ください。送料含め全て無料でお届け致します！
下記フリーコール、HPまでお気軽にお問合せ、お申し込み下さい！

▲東京校　▲大阪校

2006年4月入学生 学校案内、無料進呈中！

アミューズメントメディア総合学院 東京校 大阪校

■ゲームクリエイター学科■

QRコードは(株)デンソーウェーブの登録商標です
※機種により読み取れない場合があります。

全てのお問い合わせ、お申し込みは下記フリーコールまで！

東京校 フリーコール 0120-41-4600　大阪校 フリーコール 0120-41-4648

情報満載、資料請求や体験説明会の申し込みもできる学院のホームページはこちら！

http://www.amgakuin.co.jp/

官製ハガキまたはFAXでの資料請求は住所、氏名、年齢、学校名（職業）・学年、電話番号、志望校（東京・大阪）、志望学科、雑誌名を明記の上、右記東京校へ（FAX.03-3406-5070／24時間受付）。

[東京校] 〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070　[大阪校] 〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

▶ 資料請求はお近くのローソンにある Loppi からでも直接お申し込みできます。（一切無料） LAWSON

※本学院では、資料請求やイベント参加のお申込をされた皆様のみを対象に学校案内などの各種資料を送付しています。皆様の個人情報は厳重に管理され、本学院に関する情報をお届けする以外の目的には一切使用しておりません。

CONTENTS No.61 http://www.arcadiamagazine.com/

2005.6 / JUNE

表紙イラスト『三国志大戦』Illustration by セガ ©SEGA, 2005
タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

COVER TALK

騎馬兵を率いるは夏侯惇! 得意の計略で敵の槍兵をもなぎ倒せ!!

あなたのお気に入りの武将カードは、もう入手できたかな? 武将同士の関係性や国にこだわるか、ただひたすら最強を目指すか……プレイスタイルは人それぞれ。

だけど、初心者狩りばかりしていると、後続プレイヤーが育っていかずにゲームから離れていってしまう可能性もある。

上級者は、正々堂々と強者同士で勝負し、カッコイイプレイスタイルのお手本を魅せていこうじゃないか!

プライバシーポリシー

本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555（代表）
©2005 ENTERBRAIN,INC. All rights reserved.No part of this magazine may be reproduced of transmitted in any form or by any means,electronic or mechanical,including photocopying and recording,for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN,INC.
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

ゲームタイトル

連載記事

広告

闘劇'05 FINAL

SUPER BATTLE OPERA

THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT

NEOWAVE THE KING OF FIGHTERS / CAPCOM FIGHTING JAM / 鉄拳5 / 3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future / GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD / final Tuned VIRTUA FIGHTER 4

頂点の闘い 参加するか、観戦するか、二つに一つ

【開催日】
各タイトルの決勝大会と同日に開催

【参加資格】
参加資格は、「該当タイトルの闘劇'05FINALへの出場権を獲得していない選手」で、すべてのゲームにエントリー可能。既に出場権を持っている選手でも、ほかのタイトルにエントリーすることは可能です。しかし、第一幕、第二幕どちらも、3タイトルで同時刻に「予備予選」が開催されるため、一つのタイトル以外にはエントリーすることができません。ご注意ください。

【参加手順1】
大会当日に販売されるパンフレットを購入すると付いてくるエントリーチケットを持って、予備予選の「抽選登録所」で指定時間内に登録を済ませれば、参加可能です。団体戦の場合は必ずチームメイトが全員そろった状態でエントリーしてください。

強いとウワサされていても、出場権を勝ち取れなかったプレイヤーたちがしのぎを削る。予備予選も激戦必至！

この狭き門へ挑戦してくるプレイヤーは、国内からだけではない。海外からの挑戦者も当然居るぞ。

【参加手順2】
予備予選に登録できる人数の上限は、「シングル戦タイトル」が各32名、「タッグ戦タイトル」と「チーム戦タイトル」は各16チームまでとなっており、上限を越えた場合は抽選となります。ご了承ください。

※出場枠数は予定です。多少の誤差が生じる可能性があります。ご了承ください。
※「予備予選」は、あくまで敗者復活戦的な救済措置です。エントリーが多数になった場合は抽選になることをご了承ください。

なお『ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ』以外の5タイトルにつきましては、エントリー希望者の中から「店舗代表権」を取得した人を優先させていただくなどの救済措置があります。この措置を適用するには店舗予選優勝時に授与された賞状が必要になりますので、必ずご持参ください。賞状ごとにポイントが設けられており、そのポイント数が多いチームが優先されます。つまり、店舗代表権獲得者が多いプレイヤー、チームほど有利です。

予備予選開催タイトル&決勝出場者枠数

第一幕　5月4日（水）		
鉄拳5	シングル戦	2人
ストリートファイターⅢ 3rd ストライク	タッグ戦	2チーム
バーチャファイター 4 ファイナルチューンド	チーム戦	3チーム
第二幕　5月5日（木）		
ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	シングル戦	2人
カプコンファイティングジャム	タッグ戦	2チーム
ギルティギア イグゼクス #RELOAD	チーム戦	1チーム

当日参加

最後のチャンスにかけろ！

予選日程はすべて終了したが、まだ決勝大会へ参加できる可能性は残っている。大会当日に行なわれる「予備予選枠」、いわゆる当日予選を勝ち抜けば、最後の椅子に滑り込むことができる。全国の頂点に立つことをまだあきらめていないなら、このチャンスに掛けない手はない。当然、強豪たちがひしめく激戦となので、心して挑んでもらいたい。

観戦

歴史の証人になろう！

全国から集結した対戦格闘ゲーマーの頂点を決める、闘劇に参加する方法は選手になるだけではない。もちろん、観戦のみでの参加も可能だ。日本中、そして海外でも同じように予選が開催され、勝ち上がってきている選手も居る。まさに、世界一決定戦と言っても過言ではない！　ゴールデンウィークは、闘劇観戦で決まりだ！

ディファ有明

http://www.differ.co.jp/
〒135-0063　東京都江東区有明1-3-25
Tel：03-5500-3731

ディファ有明へのアクセス方法

新交通ゆりかもめ「有明駅」or りんかい線「国際展示場駅」下車

有明コロシアムと有明テニスの森の間を抜け、道路に突き当たったら横断歩道を渡り、右手に進むとバス停「有明」手前左手にディファ有明が見えます。
　また、ディファ有明の近くには有料駐車場があります。車でご来場する方はこちらをご利用ください。

5月4日（水）

※本戦トーナメントの選手受付は、右機の時間までに済ませてください。鉄拳5／9:45 ストリートファイター III3rdストライク／11:00 バーチャファイター 4ファイナルチューンド／12:30

時間	内容
7:30	開場～予備予選受付開始
8:15	予備予選受付終了～抽選開始
8:45	予備予選（3種目同時開始）
10:15	開会式
10:30	本戦トーナメント　鉄拳5
11:57	本戦トーナメント　ストリートファイターIII 3rdSTRIKE
13:34	本戦トーナメント　バーチャファイター4 ファイナルチューンド
16:30	休憩
17:00	決勝トーナメント　鉄拳5
17:57	決勝トーナメント　ストリートファイターIII 3rdSTRIKE
18:46	決勝トーナメント　バーチャファイター4 ファイナルチューンド
20:00	表彰式
20:20	閉館

5月5日（木）

※本戦トーナメントの選手受付は、右機の時間までに済ませてください。ザ・キング・オブ・ファイターズネオウェイブ／9:45 カプコンファイティングジャム／11:30 ギルティギアイグゼクス#RELOAD／13:30

時間	内容
7:30	開場～予備予選受付開始
8:10	予備予選受付終了～抽選開始
8:30	予備予選（3種目同時開始）
10:00	開会式
10:15	本戦トーナメント　ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
12:41	本戦トーナメント　カプコンファイティングジャム
14:25	本戦トーナメント　ギルティギアイグゼクス #RELOAD
17:30	休憩
17:40	決勝トーナメント　ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
19:05	決勝トーナメント　カプコンファイティングジャム
19:57	決勝トーナメント　ギルティギアイグゼクス #RELOAD
21:20	表彰式
21:35	閉館

※決勝トーナメントの開始時間および終了時間は試合進行によって変更される場合がありますので、ご注意ください。

当日タイムスケジュール

左表は大会当日のタイムスケジュール。特に気を付けてほしいのが、予備予選の受付開始時間だ。前回より早まり、両日とも7:30スタートとなっている。参加するプレイヤーは、時間も必ずチェックしておこう。また、決勝大会の切符を持っている選手は、表の上に記されている時間以内に受付を済ませておく必要がある。忘れないように！

闘劇インフォメーション

チケット購入方法
入場チケットは5月4日、5日の当日販売券のみです。前売り券はありません。会場入り口での販売とさせていただきます。

価格
1,800円（税込み）
※5歳以下の小児の入場料は無料です。
※入場チケットは二日間共通でご利用いただけます。
※「全国決勝大会出場権証明カード」を取得されている代表選手の入場料は無料です。

パンフレット情報
大会当日に「特製パンフレット（1部　千二百円・消費税込み）」が発売されます。このパンフレットには、「予備予選」参加に必要なエントリーチケットが付いてくるほか、参加選手の紹介・トーナメント表などが掲載されており、より闘劇FINALの観戦がを楽しめます

そのほかのイベント
協賛メーカーによる物販ブースが設置されます。闘劇FINALに合わせ、こちらもお楽しみください。

観戦時の禁止事項
試合中の撮影はもちろん、会場内での写真撮影、ビデオ録画などはプレス証を持っていない方以外は禁止させていただきます。なお、発見した場合は、カメラなどをいったん預からせていただく場合があります。また、データなどを消去させていただく場合もありますのでご注意ください。

車での来場について
ディファ有明の向かって右側に有料駐車場の「TIMES」がありますので、車でご来場される方はこちらをご利用ください。

コスプレについて
特に規制はありませんが、参加のための登録・更衣室・クロークなどは設けていません。荷物は各自が責任を持って管理してください。

アルカディア持参でちょっとオトク！

本誌アルカディア6月号（No.61）を会場に持っていくと、「会場特製パンフレット」が二百円割引されるのでオトク！
　購入時には、このページを開いて以下の場所にハンコを押してもらおう。

※切り離しての使用はできませんので、ご注意ください。

どすこい注意報発令中!!

©1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

鉄拳5の見どころは?

一、立ち合いでの息の詰まる技の応酬
二、壁を絡めた空中コンボの破壊力
三、強力な起き攻めからの瞬殺劇

『鉄拳5』はナムコが誇る3D格闘ゲームの最新作。一発逆転の要素となる壁際での攻防のほか、投げ抜け・下段さばきといった防御手段の応酬にも注目が集まる。

鉄拳5プレイヤー情勢

現在は優勝候補と呼べるほど抜きん出た存在のプレイヤーはおらず、鉄拳界は群雄割拠の戦国時代に突入している。しかし、その中でも一際輝きを放つのがやはり『鉄拳神』と呼ばれる暴君・垂れ乳巌竜こと「垂れ」(ガンリュウ)だろう。前回闘劇覇者「タケヤマ」も「垂れ」と共にガンリュウにキャラ変えをしており、本大会に向けて何か秘策があるに違いない。ほかにも注目を浴びているのが鉄拳王最多所持(10枚)の「ゆう」(フェン)、劇的なキャラ変えを果たした神ボールの「アポロ」(ニーナ)、即死マスター「ちい」(スティーブ)、前回ベスト4の「sdz」(ブライアン)、カズヤ使い希望の星「ミシマスター」(カズヤ)、自称・天帝「ゼクス」(デビルジン)といったプレイヤーたちだ。また、修羅の国・韓国のプレイヤーも参戦が決定しており、決勝大会はまさに激戦必至。観戦中は片時も目が離せない。

鉄拳5出場者リスト

通過エリア	プレイヤー名(キャラ)	通過エリア	プレイヤー名(キャラ)
北海道・東北エリア	417(ジャック5)	中部エリア	Pooh(フェン)
	こってりみそ(キング)		親分(スティーブ)
	LOOSER(ニーナ)	近畿エリア	えむお(フェン)
関東エリア	HASE(スティーブ)		ルポ・ライター(ペク)
	さすけ(ブライアン)		たつや(ジン)
	ミシマスター(カズヤ)		ホモヨロン大佐(ブライアン)
	ダイパン影(スティーブ)		ミスト(リー)
	アポロ(ニーナ)※4		マタドール(ガンリュウ)
	ジロー(スティーブ)		もけ(ニーナ)
	ちい(スティーブ)		K・ミリア(ワン)
	アックス(ニーナ)		ティッシュもん横飛び(レイヴン)
	でぼる(ブライアン)		ぽこたんインしたお!(ジャック5)
	垂れ(ガンリュウ)※2		暇人総長(スティーブ)
	ひで(レイヴン)	中国・四国エリア	はちべえ(ジン)
	はと(ブライアン)		おらつー(スティーブ)
	ゼクス(デビルジン)		いっぱち(ロウ)
	ガト(マードック)		武藤(マードック)
東京エリア	ゆう(フェン)		CRY(クリスティ)
	ハメムソ(スティーブ)		ちでぽり(ヨシミツ)
	タケヤマ(ガンリュウ)※1		ぶっさし(フェン)
	miya(ペク)		ひろ坊MAX(アスカ)
	sdz(ブライアン)※3		しゃもケン(ニーナ)
	ひろ(ニーナ)	九州・沖縄エリア	フィリックス(スティーブ)
中部エリア	ふぐり(ロジャー Jr.)		れいとー(ニーナ)
	武田(シャオユウ)		FKJ(フェン)
	親方(ジン)		DラゴンQエストN ート(ブライアン)
	ぺきゅー(ペク)		dakuro(ニーナ)
	510(カズヤ)	アメリカ	Bronson "Insanelee" Tran
	ベガヲ(マードック)		Brad "Slips" Vitale
	ミスター(ファラン)	韓国	Nin(スティーブ)
	浅野(シャオユウ)	当日予選枠	–
	にーみ(スティーブ)		–

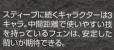
※1:闘劇2004『鉄拳4』優勝　※2:闘劇2004『鉄拳4』準優勝
※3:闘劇2004『鉄拳4』ベスト4　※4:闘劇2004『鉄拳4』ベスト8

鉄拳5キャラクター情勢

4強の牙城を崩すのはだれだ?

だれにでも扱いやすく、スキが無く、実戦投入可能な即死コンボも発見されていることからスティーブが一番人気となった。次に続くのが攻守共に万能なキャラクターのニーナ。半永久的に続く起き攻め二択は、読み勝てば一気に試合を決めることができる。それに負けじと続くのが壁の申し子ブライアン。壁を使った8割コンボは脅威の一言。じゃんけんの勝敗が明暗を分けるか。残りの4強の一角、フェンは安定した闘いをすることができ、中距離戦でのスカし合いに強い。しかし、4強キャラ以外でも上位陣を脅かすことは十分に可能。すべてはプレイヤーのウデ次第だ。

性能のいい技がそろっている上、ほぼ回避不能な即死コンボも持っているスティーブ。もちろん使用率もナンバーワンだ。

スティーブに続くキャラクターは3キャラ。中間距離で使いやすい技を持っているフェンは、安定した闘いが期待できる。

キャラクター使用率トップ5

1	スティーブ	18%
2	ニーナ	13%
3	ブライアン	10%
4	フェン	8%
5	ガンリュウ、マードック、ペク	5%

ブロッキングで魅せる!

©CAPCOM CO., LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED

SFIII3rdの見どころは?

一、皆が待ち望んだ夢。「ウメ」&「ヌキ」推参!

二、唯一参戦している覇者「ラオウ」の2連覇は成るのか?

三、強キャラを凌ぐ、職人系プレイヤーの絶技も見逃せない!

『ストIII3rd』は、斬新なシステム・優れたキャラバランスが多くのプレイヤー受け入れられ、稼動から5年におよぶ現在でも対戦人気が衰えない、化け物格闘ゲームだ。

SFIII3rdプレイヤー情勢

覇者、神、職人 勝つのはだれだ?

注目チームとして真っ先に挙がるのは【デビルニート】だ。闘劇2004の覇者「ラオウ」は予選で同大会準優勝チームの「J」、「イッセー」を粉砕し、王者の威厳を示した。相方の「にっと」は『ストIII3rd』初期の最強プレイヤー。『CFJ』の本選出場権を放棄し、本作1本に絞っての参加ということで、活躍してくれることは想像に難くない。また【スタン】は前回大爆発のまこと使い「J」、ネクロマスター「杉山」で構成されている怖いチーム。そして最後に【ウメヌキ】。もはや語るまでも無いが、この夢のタッグ。彼らのプレイからは格闘ゲームの何たるかを感じられることだろう。このほか、関東の名だたるケン使いたちを追い抜かんとする「平井」、「弟子犬@GOE」、アメリカ版の闘劇といえる大会『EVO2K』を連覇している「KO」が挙げられる。

SFIII3rd出場者リスト

予選エリア	チーム名	プレイヤー1(キャラ)	プレイヤー2(キャラ)
北海道・東北エリア	KRD	ジョージア(ケン)※2	ピスタチオ(トゥエルヴ)※2
	cheerio	Moto(トゥエルヴ)	だいなま(ダッドリー)
関東エリア	スタン	J(まこと)※4	杉山(ネクロ)
	コフさんとボードゲームをやろうの会	dirty♪(オロ)※2	あるか(いぶき)※2
	ラオウ軍汚物処理班	マッチ(豪鬼)※6	渋谷ブロリー(春麗)
	BM二郎~天帝身売り~	Y・S・B(ヒューゴー)	ピエール(ユリアン)※2、6
東京エリア	ウメヌキ	ウメ(ケン)※7、8、9、12	ヌキ(春麗)※5、10、11
	星と鏡とホカホカごはん	RX(ユリアン)	ロシヒカリ(ヤン)
	デビルニート	ラオウ(春麗)※3	にっと(ユン)
	フライングX.N.D.L	ザンゴエフ(アレックス)	山崎(トゥエルヴ)
	すぐそれ	こくじん(ダッドリー)	KO(ユン)※1、5
中部エリア	暴君オサム。	葵(オロ)	じゃいこ(まこと)
	ダメポ!!	汁人(豪鬼)	ウニ(ネクロ)
	Intelligent Fighters	C13(まこと)	ナナイチ(ケン)
	ズンドコ	3110(春麗)	I原(トゥエルヴ)
	チームサファリ	雪男(豪鬼)	平井(ケン)
	みさくら語普及委員会	タナトス(オロ)	聖(エレナ)
近畿エリア	ワリトドウデモイイヨ	梅園(春麗)※5	松田(ユン)※5
	ふたりはフリキャラMax Heart	はやお(ヒューゴー)	クロダ(Q)
	女子高生帝国(かわいい)	ツムーン(レミー)	RED(いぶき)
中国・四国エリア	流派独人用	ピノAB7(ネクロ)	滅殺野郎(ユリアン)
	ゴエモン一家	ゴエモン@家主(ヤン)	弟子犬@GOE(ケン)
	電刃プロダクション	ムナカタ(ダッドリー)	オチャ(ユン)
九州・沖縄エリア	画面見てません(笑)	ジーパン刑事(ユン)	ムロ(ケン)
	ほ、ホッ!ホリエモンほひぃッ!!	リアルネットアイドル堀江陽介25歳(ヒューゴー)	日枝会長(ダッドリー)
	使えない男	井上(オロ)	鈴(春麗)
	マグロブッパ	ノモト(豪鬼)	るー(リュウ)※6
	今帰仁	白黒(春麗)	保科(まこと)
アメリカ	Divine Rapier	Pyrolee(ユン)	Frankies3s(リュウ)
中国	周易	小易(ダッドリー)	周栄亮(ケン)
当日予選枠	—	—	—
	—	—	—

※1:第一回闘劇『SFIII 3rd』ベスト4 ※2:第一回闘劇『SFIII 3rd』ベスト8 ※3:闘劇2004『SFIII 3rd』優勝 ※4:闘劇2004『SFIII 3rd』準優勝 ※5:闘劇2004『SFIII 3rd』ベスト4 ※6:闘劇2004『SFIII 3rd』ベスト8 ※7:第一回闘劇『SFIIX』優勝 ※8:第一回闘劇『GGXX』ベスト4 ※9:第一回闘劇『カプエス2』準優勝 ※10:第一回闘劇『VF4EVO』ベスト8 ※11:闘劇2004『VF4EVO』ベスト8 ※12:闘劇2004『カプエス2』ベスト8

SFIII3rdキャラクター情勢

今回も使用率上位を占めたのは俗に"3強"と呼ばれるケン、春麗、ユン。中でもユンは頂点に君臨する最強キャラ。ケン、春麗はスタンダードな性能で安定した活躍が期待できる。ここにダッドリー、まこと、そして豪鬼と爆発力がある人気キャラクターが続く。この次に来るのは何と、トゥエルヴ、ヒューゴーといった、扱いが難しいキャラクターたちだ。これらのキャラクターで予選を通過したことは、それだけで偉業を成したといえるだろう。スペシャリストは、そのプレイでどんな熱いドラマを魅せてくれるのだろうか。

キャラクター使用率トップ5

順位	キャラクター	使用率
1	ケン、春麗	12%
2	ユン	10%
3	ダッドリー	8%
4	まこと、オロ、豪鬼、トゥエルヴ	7%
5	ネクロ、ヒューゴー、ユリアン	5%

3年半を超えるやり込みの集大成

Final Tuned VIRTUA FIGHTER

Original Game © SEGA © SEGA-AM2/SEGA, 2001, 2002, 2004

VF4FTの見どころは?

一、三冠王「ジン」の連覇はあるのか!?

二、“モラル”対“ファンタジー”最終決戦!?

三、結局今年もマンパワーになるのか!?

バージョンアップを重ねつつ、既に発売から4年を迎えようとしている本作。ゆえに“やり込み度”も強烈で、もはや予測は困難だ。

VF4FTプレイヤー情勢

2大強力チームの動向は!?

やはり注目となるチームは【ポルンガ(3つの願い)】。“バーチャ神”「ちび太」を筆頭に、2D格闘の雄にして最強のアオイ使い「ヌキ」、そして前大会準々決勝から驚異の9タテで優勝した“朱雀”「ジン」の超豪華布陣。闘劇はこのチームで決まりかと思いきや、十分過ぎるほど対抗馬になるチームがある。それは現在VF業界最強と称され、脅威の投げ抜け成功率を誇る「ふ～ど」率いる若者最強のチーム【VFエリート】だ。脇を固める二人も、ビートライブカップのMVP「こえど」に前回覇者の一人「いのっち」と申し分無い。とりあえず、この2チームの動向からは目が離せないだろう。

そのほか、第一回闘劇覇者「つちくも」率いる【VF撲針愚ジム】、決勝大会で唯一のブラッド使い「イトシュン」擁する【モギケンサンバ】、格闘新世紀Ⅲ覇者“天帝”「板橋サンギエフ」率いる【爆音小僧】あたりが有力チームとなる。地方勢では、前回準優勝の“大覇王”「超南アキラ」の【電信棒、ジブンから頭】や、第一回闘劇ベスト4で、当時と同じメンバー構成の【亡命華族】などが優勝争いに絡んできそうだ。

予選を苦戦せずにほぼ負け無しで通過している【VFエリート】。若さ、勢い、実力共に充分で、優勝候補筆頭のチームだ。

ここ2回の闘劇ではイマイチ振るわなかった「ちび太」だが、実力、チームメイト共に万全。三度目の正直となるか!?

VF4FT出場者リスト

通過エリア	チーム名	プレイヤー1(キャラ)	プレイヤー2(キャラ)	プレイヤー3(キャラ)
北海道・東北エリア	チームつぇ	つぇ(リオン)	アシュラマン(シュン)	トルク(アキラ)
	押田・山口・細貝JV	天心(リオン)	セルフマン(ジェフリー)	不動(カゲ)※7
関東エリア	まぐろ部屋 中落ち	激鉄(カゲ)	ゲームセンター嵐(ジャッキー)※1	瑕神(アオイ)
	たいむ	しゃむねこ(リオン)	松平 清康(ラウ)	Y-F-W(アオイ)
	モラリスト	闘吉(ベネッサ)※8	甲府めがね(アオイ)	みんみ(カゲ)
	ポルンガ(3つの願い)	ヌキ(アオイ)※4、8、10	ちび太(リオン)※8	ジン(カゲ)※5
	Gathering by Punk	ジェット∴レイ(レイ・フェイ)	CMR(ウルフ)	ヒムラー(パイ)
	VF撲針愚ジム	マスク・ド・ヒジテツ(ジャッキー)	つちくも(パイ)※1	矢永(サラ)
東京エリア	爆音小僧	板橋サンギエフ(シュン)	マー坊(サラ)	ラオウ(ラウ)※9
	モギケンサンバ	初代拝央島ジャッキー(ジャッキー)	エド(カゲ)※3	イトシュン(ブラッド)※7
	VFエリート	いのっち(アキラ)※5	こえど(カゲ)	ふ～ど(リオン)
	人間讃歌	マグナム(ジェフリー)	パンチ・ザ・センプー(ラウ)※7	ダビ(アキラ)※3
中部エリア	チェリーズ	すぐる(リオン)※4、7	まこと(カゲ)※4	ネス(レイ・フェイ)※4、7
	FULL MARKS	組長(ウルフ)	Pe(リオン)	POKO(カゲ)
	悪☆スカし塾	真塩釜(ラウ)	デビブル(ジャッキー)	天下無敵(カゲ)
	全員壁であの世行き	ロデオ(カゲ)	遊☆ガード(ウルフ)	ちゃっきー(ジャッキー)
	炎上斬軍団	虎龍(ジェフリー)	双竜斬(アオイ)	トーマス岡田(ラウ)
	塩釜キングダム	裏大須(ラウ)	そうたいしょ(カゲ)	弐代目風雷坊(ジャッキー)
近畿エリア	電信棒、ジブンから頭	8(ウルフ)	ネオ・タワー(ジャッキー)	超南アキラ(アキラ)※6
	超関西	静琉(アキラ)	人造人間(ラウ)	穴熊(ジャッキー)
	大新世界+α	ハウル(カゲ)	ヒーロ(ジャッキー)	狂(パイ)
	亡命貴族	アルマジロ弟(リオン)※3	ボンビボン(アオイ)※3	樽(ベネッサ)※3
	亀仙流	エース(リオン)	23(シュン)	せこっさ(ベネッサ)
	(有)とんかつシャレ神戸	床ずり早川(ラウ)	うめっち(カゲ)	大人タイガー(ジェフリー)
中国・四国エリア	中国三羽ガラス	カメレオン(サラ)	ガチャ(リオン)	まんも(ラウ)
	SANSONSHI	パチもん(サラ)	ヨドリバジャッキー(ジャッキー)	ぶっさし(パイ)
九州・沖縄エリア	やっぱお姉系っしょ!!	ぴいたん(アキラ)	ブリマム(パイ)	フィリックス(ラウ)
	八百屋兄さん同盟	長谷兄やん(ジェフリー)	でんぱカゲ(カゲ)	もびっさ(ラウ)
	TEAMうさぎのしっぽ	バーチャおじさん(ラウ)	ウィル=ジョンストン(サラ)	香港ダンディー(ジャッキー)
当日予選枠	―	―	―	―
	―	―	―	―
	―	―	―	―

※1:第一回闘劇「VF4EVO」優勝　※2:第一回闘劇「VF4EVO」準優勝　※3:第一回闘劇「VF4EVO」ベスト4　※4:第一回闘劇「VF4EVO」ベスト8　※5:闘劇2004「VF4EVO」優勝　※6:闘劇2004「VF4EVO」準優勝　※7:闘劇2004「VF4EVO」ベスト4　※8:闘劇2004「VF4EVO」ベスト8　※9:闘劇2004「SFⅢ 3rd」優勝　※10:闘劇2004「SFⅢ 3rd」ベスト4

VF4FTキャラクター情勢

使用率トップは、投げと打撃が強力で扱いやすく、最強キャラの呼び声が高いカゲ。ちょうど半数のチームに入っている。2位、3位のラウ、ジャッキーは安定した強さがあり、使いやすいスタンダードキャラ。プレイヤー人口が多く使用率も高い。4位のリオンは評価の高いキャラではないが、「ちび太」「ふ～ど」などスペシャリストが多い注目キャラだ。5位のアキラはまだまだ十分に強いもののバージョンアップでの弱体化が激しく、前回に比べて大きく数が減っている。そのほか、使いこなせばカゲをもしのぐ強キャラと評されるパイとアオイは意外と使用率が低く、最弱キャラのゴウは残念ながら1名も勝ち残らなかった。これらのキャラには当日予選での勝ち上がりを期待したい。

キャラクター使用率トップ5

順位	キャラ	使用率
1	カゲ	16%
2	ラウ	14%
3	ジャッキー	13%
4	リオン	[illegible]
5	アキラ	9%

関東勢の厚い壁は崩せるのか!?

©Sammy/©SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

KOFNWの見どころは?

一、他キャラとは一線を画す、ギースの無法な性能

二、運の強さが勝敗に直結する、チョイの杓死

三、海外から参加するプレイヤーの活躍

多くのプレイヤーが予選を通過しており、そのだれもが上位にくい込める実力者の関東勢。関西勢、地方勢は関東の壁を崩せるか!?

KOFNWプレイヤー情勢

関東勢の層が厚い! 関東以外で切符を獲得した遠征組も含めると、全予選通過者の約3分の1を関東勢が占めており、優勝争いに絡むといわれる強豪プレイヤーも数多い。特に有力なのが、第一回闘劇『K.O.F. 2002』ベスト8で『GGXX #RELOAD』でも一線級の実力を持つ「ネモ」、AW-NET総合戦績ランキング2位の「S田」、闘劇2004『K.O.F. 2003』ベスト4の「キャップ@BT」、それに第一回闘劇『K.O.F. 2002』覇者で、投げの神と謳われている「大御所」だ。

関東勢に次いで参加人数の多い中部勢では、やり込みの量で「まちゅり」が頭一つ抜けている。関西勢は少数精鋭といった感じで、「カオル」、「ウー」の2本柱は優勝候補といえる。関東の壁を崩すとしたら、彼らが最有力候補ではないだろうか。

北海道の「かすみLOVE」は、3年連続で『K.O.F.』シリーズの予選を通過。前回はベスト8まで勝ち上がったので、今回はさらなる飛躍が期待される。

また、見えない部分の多い、海外勢の実力も侮れないだろう。

KOFNWプレイヤー情勢

キャラ変更をどう活かす?

予選通過者のキャラを見ると、おおむね強いキャラほど使用率が高いという結果になった。特に、チョイと柴舟の使用率の高さは圧巻。どのモードでも使いやすいことが、人気の高い理由だろう。アンディは関東での人気こそ低いものの、それ以外の地域では好まれているようだ。

『NEOWAVE』は試合ごとのキャラ、さらにはモードまで変更が可能なので、予選通過時とはキャラを変えてくる選手が居ると思われる。最近になって評価が急上昇してきたギースは、ガードブレイクモード以外にはかなり有利に闘うことができる。決勝大会ではもう少し使用率が増えてくるだろう。

キャラクター使用率トップ5

順位	キャラ	使用率
1	チョイ	17%
2	柴舟	15%
3	ギース	10%
4	キム	7%
5	アンディ	6%

KOFNW出場者リスト

通過エリア	プレイヤー名(キャラ)
北海道・東北エリア	チーム安藤02(アンディ、柴舟、チョイ)※8
	AZTECA(ギース、柴舟、チョイ)
	チーム安藤01(ギース、リョウ、柴舟)
	かすみLOVE(社、柴舟、紅丸)※8
関東エリア	キバヤシ@BT(ギース、テリー、チョイ)
	大御所(ビリー、ラルフ、ジョン)※1、8
	地獄からきた安藤(キング、アンディ、柴舟)
	テツコ(バイス、クラーク、チョイ)
	キャップ@BT(ギース、大門、チョイ)※7
	カズヤ(キング、チョイ、ギース)
	書記(チョイ、キム、ギース)※7
	ガンピ(アテナ、クリス、ウィップ)
	S田(ギース、チョイ、柴舟)
	りき(裏社、クラーク、柴舟)
東京エリア	キャベツ(キム、アンディ、柴舟)※3
	ネモ(キム、チョイ、柴舟)※4
	遅咲きの怪物超らもん@牙の道(チョイ、柴舟、キム)
	ハスミ(キング、チョイ、柴舟)
	ドリラー(ギース、裏社、柴舟)
	Dune@町田ビートライブ(チョイ、裏社、柴舟)
	アクセル(テリー、チョイ、柴舟)
	極限堂(チョイ、キム、ジョン)
中部エリア	HAKUTO(チョイ、ジョン、ギース)
	ジミー(キング、アンディ、柴舟)
	イソガイ@G-A(バイス、紅丸、チョイ)
	いな(ギース、ジョン、アンディ)
	もりもっチ(クーラ、ウィップ、アテナ)
	ユウ@ト亭(京、庵、紅丸)
	ハカイオー(タクマ、クラーク、紅丸)
	アポロ(チョイ、裏社、柴舟)
	おえっぷ(ロバート、ジョン、ギース)※8
	シャクソン(チャン、ジョン、キム)
中部エリア	まちゅり(ビリー、チョイ、ギース)
	ジャイアン(キム、K'、柴舟)
	ホリック(リョウ、チョイ、柴舟)
	万葉(キム、ベニマル、柴舟)
近畿エリア	アキヒサ(ジョン、ロバート、アンディ)
	カオル(アンディ、チャン、チョイ)
	村井(ジョン、チョイ、アンディ)
	主犯@BT(ギース、キム、チョイ)
	バイス(バイス、紅丸、リョウ)
	ウー(リョウ、ロバート、柴舟)
中国・四国エリア	零々(裏社、クリス、キム)
	777(キム、裏社、チョイ)
	METAL MAX(ギース、裏社、柴舟)
	魔心(クリス、社、柴舟)
	フクチン(K'、リョウ、チョイ)
	ウズマキ(ジョン、タクマ、ラモン)
	K' HEAT(裏社、柴舟、ギース)
	AO(クリス、レオナ、ギース)
	こうや(キム、チョイ、ウィップ)
	ルチャ(チョイ、ギース、ビリー)
	TELEBOAT(チン、ケンスウ、アテナ)
九州・沖縄エリア	IMPREZA(庵、クリス、柴舟)
	SA×2(チョイ、アンディ、柴舟)
	こ(チョイ、アンディ、柴舟)
	HYDE(ギース、チョイ、キング)
	トッポ(キム、チョイ、クリス)
E.U.	Bruno Vaysse The Beast of K.O.F. !
中国	ZJX(大門、クラーク、ジョン)
台湾	鄒年偉(ウィップ、クーラ、舞)
	台湾大門(ギース、チョイ、柴舟)
当日予選枠	–
	–

※1:第一回闘劇『KOF2002』優勝　※2:第一回闘劇『KOF2002』準優勝　※3:第一回闘劇『KOF2002』ベスト4　※4:第一回闘劇『KOF2002』ベスト8
※5:闘劇2004『KOF2003』優勝　※6:闘劇2004『KOF2003』準優勝　※7:闘劇2004『KOF2003』ベスト4　※8:闘劇2004『KOF2003』ベスト8

カプコン格ゲー最強位決定戦!!

©CAPCOM CO., LTD. ©CAPCOM U.S.A., INC. 2004 ALL RIGHTS RESERVED

CFJの見どころは?

一、数々のタイトルで、名を馳せた猛者の競演

二、数多くのシステムの組み合わせが生む駆け引き

三、ラウンド前に行なわれるスイッチタッグの妙味

カプコンが生んだ五つの名作から、代表的なキャラクターが出展作のシステムを背負い闘う本作。スイッチタッグを駆使して、異種格闘技戦を勝ち抜け!

CFJプレイヤー情勢

歴代の闘劇優勝経験者が四人、優勝候補として名を連ねる本作。2D格ゲーの神と呼ばれる「ウメハラ」を始め、闘劇2004『ヴァンパイアセイヴァー』優勝者「ハイタニ」、闘劇2004『カプエス2』優勝メンバー「マゴ」、第一回闘劇『カプエス2』優勝者「ときど」と、実力者ばかりだ。さらに、ロケテストの時期からウワサになっていた千葉のハウザー使い「生めそ」。本作の対戦が最も盛んに行なわれているゲームセンター「新宿モア」において、強過ぎるため乱入者が居なくなってしまったといわれるアナカリス使いの「伊予」とジェダ使いの「志郎」。発売から半年という時間の中で、各地のプレイヤーはそれぞれ独自の攻略を進め、進化を遂げている。おそらく参加者の多くは「この俺さまが負けるわけがない」という気持ちがほかの円熟タイトルよりも強いだろう。こうした各地域の強豪が優勝を狙って、本戦で一堂に介ため、予想は非常に難しい。

闘劇決勝大会によって、本作の一つの結論が導き出されることは間違い無いだろう。そしてその答えを導き出した者が、カプコン格ゲー最強位に君臨することとなるのだ。一つの歴史が動く瞬間に刮目せよ!

覇者同士の対決!

闘劇2004『ヴァンパイアセイヴァー』優勝の「ハイタニ」。『ヴァンパイア』で培ったラッシュが本作でも炸裂する!?

闘劇2004『カプエス2』優勝チームの一人「マゴ」。大会で見せた不敵な立ち回りをまた見せてくれるのか?

CFJ出場者リスト

通過エリア	チーム名	プレイヤー1(キャラ)	プレイヤー2(キャラ)
北海道・東北エリア	超OFC勢	agOFC(ムクロ、レオ)	HIRO!FC(かりん、ハウザー)
	Nobue's Schoool!	777㈹(ジェダ、かりん)	会長(アナカリス、ユリアン)
関東エリア	まえだ	生めそ(ハウザー、ユリアン)	タバタケ(リュウ、かりん)
	チキングルーヴ	志郎(ジェダ、ユン)※2	伊予(アナカリス、春麗)
	朧のデュエリスト	DRN-ダラン-(フェリシア、ヌール)	DNP-ダンピー-(ジェダ、ユン)
	狂喜乱舞	クルス(ジェダ、かりん)	べあ(アナカリス、ユリアン)
	米騒動	レミ夫(ユリアン、ユン)※6	こめまる(かりん、ムクロ)※6
	覇者	ときど(ジェダ、ユリアン)※1、4	マゴ(かりん、アナカリス)※4
	伊右衛門	キャベツ(かりん、ユリアン)	阿修羅(ジェダ、デミトリ)
	未定	ウメハラ(ガイル、ユリアン)※2 6 7 8	ダン(リュウ、かりん)※3
東京エリア	EXヨシダ	ヨシダ(ジェダ、レオ)	前田(ガイル、デミトリ)
	地球の扉	時の扉(レオ、ハウザー)	地球(ヌール、アナカリス)
	ピュア	OJI(ユン、ユリアン)	トガワ(リュウ、ガイル)※4
中部エリア	ダディクール	ティンカ(ジェダ、ユリアン)	シイナ(アナカリス、ガイ)
	チームシャトル	葛西ジェダ(ジェダ、かりん)	ルイ(アナカリス、レオ)
	エンジェル隊☆	元・海皇D44(かりん、アナカリス)	伝説のオタク(ジェダ、ムクロ)※3
	Cradle	秋葉神(リュウ、ジェダ)	まさぼ(さくら、かりん)
	チーム鹿児島出身	ゼロシマ(ムクロ、ガイル)	みよし(ジェダ、アナカリス)
	メトロポリタン	ワタR(ジェダ、かりん)	毒アンテナ(レオ、ユリアン)
近畿エリア	全一行方不明	梅園(ローズ、レオ)※12	てるちか(フェリシア、アナカリス)※11
	だら塾	ナカニシ(ガイル、デミトリ)	ハイタニ(かりん、レオ)※10
	俺のかりん前キャン付	ピアスのマーボー(ジェダ、レオ)	大道楽(かりん、ユン)
	記念参加のZERO3勢	TOMA(ガイル、ローズ)	マジカル(ジェダ、かりん)
中国・四国エリア	K.R.	今井(ジェダ、ベガ)	亀井(ムクロ、かりん)
	たなぼた	プラテン(ローズ、デミトリ)	世界の○田(レオ、ジェダ)
九州・沖縄エリア	格闘の軌跡	高千穂TTM(ガイ、リュウ)	ヤズ(ジェダ、ガイル)
	妹のネコ耳	EBI(フェリシア、ローズ)	シロアテナ(かりん、ユリアン)
アメリカ	TEAM EMPIRE ARCADIA	Ricky Ortiz(かりん、ジェダ)	Justin Wong(ユリアン、ローズ)
E.U.	Asenka Game Fan	Asenka	CCL
当日予選枠	—	—	—
	—	—	—

※1:第一回闘劇「カプエス2」優勝 ※2:第一回闘劇「カプエス2」準優勝 ※3:第一回闘劇「カプエス2」ベスト8 ※4:闘劇2004「カプエス2」優勝 ※5:闘劇2004「カプエス2」ベスト4 ※6:闘劇2004「カプエス2」ベスト8 ※7:第一回闘劇「SFⅡX」優勝 ※8:第一回闘劇「GGXX」ベスト4 ※9:第一回闘劇「カプエス2」準優勝 ※10:闘劇2004「セイヴァー」優勝 ※11:闘劇2004「セイヴァー」ベスト4 ※12:闘劇2004「SFⅢ3rd」ベスト4

CFJキャラクター情勢

代表者の使用キャラで最も多いのはジェダ。操作は難しいが対応されにくく、苦手キャラがほとんど居ない。2番人気のかりんは多少苦手キャラはいるが、強さと扱いやすさのバランスが良く、逆転性が高い。3番人気はアナカリスとユリアン。どちらも強力だがややクセのあるキャラなので、結果的にはこの位置に落ち着いた。最後に5番人気のレオは予想外。安定感はないが、チームのバランスを取るために選ばれているようだ。

キャラクター使用率トップ5

順位	キャラクター	使用率
1	ジェダ	18%
2	かりん	[illegible]
3	ユリアン、アナカリス	10%
[illegible]	レオ	[illegible]
5	ガイル	6%

至高の格闘ゲームの結末

GGXX＃RELOADの見どころは？

一、最強プレイヤー小川を止めるのはだれか？

二、全国大会優勝に必ず絡むミリア。
今年も来るのか？

三、去年は苦渋をなめた関西、四国勢、
彼らのリベンジにも注目！

©Sammy ©ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.

豊富なシステムに、多種多様に闘える魅力的なキャラが多い本作。そのバランスの良さからプレイヤー人口も多く、ナンバーワン2D格闘ゲームの地位を不動のものにしている。

GGXX＃RELOADプレイヤー情勢

暴君・小川の闘劇征服なるか

最も注目を集めているのは、関東最強プレイヤー「小川」を擁する【マヲリキャプター小川♥】だ。彼の操るエディは、存在自体が暴力といえるほどの破壊力を持つ。どのチームが彼を止めるかが闘劇最大の見どころといえる。また、前回覇者の二人、「マツ」を擁する【がんつ石松】と「緒龍」率いる【おぐまっしぐら♪】や、前回準優勝「イモ」、「ネモ」の居る【(有)牛丼チェーン店「信也」】を始め、関東のチームは実力が拮抗し、どこが勝ってもおかしくない状態である。それに待ったをかけるのは関西や四国、九州などの勢力。昨年行なわれた格闘維新で活躍した【Blood type O】や関西の実力派「鯛」を擁する【神威】、四国代表プレイヤー「少年」、「ルゥ」の【ショタっ子ぶりーず】、予選では「ネモ」、「J.T」など関東勢の遠征を阻止した九州の【腹筋】など、強豪チームが多く、当日の活躍も十分期待できるだろう。

異常なまでのやり込みから、今や揺るぎない実力を手に入れた「小川」。連続技の精度と大胆な立ち回りは圧巻だ。

GGXX＃RELOAD出場者リスト

予選エリア	チーム名	プレイヤー1（キャラ）	プレイヤー2（キャラ）	プレイヤー3（キャラ）
北海道・東北エリア	エゾ、ニット、ヒロキ	HRK(ソル)	ニット(ブリジット)	エゾ(ザッパ)
	死神Amber	介(ディズィー)	ヤン(スレイヤー)	マルボロ(テスタメント)
	FAB	BLEED(ジョニー)	カズキ(ディズィー)	黄ふぁ(ファウスト)
関東エリア	すぐろ	すぐる(ディズィー)	てん(イノ)	渋川(ヴェノム)
	おぐまっしぐら♪	おぐま(紗夢)	緒龍(梅喧)※5	012(ソル)
	マヲリキャプター小川♥	kaqn(紗夢)※1、6	小川(エディ)	パチ(ファウスト)※3、7
	輝け!電脳と他二人	ちっくさ(チップ)	電脳(アクセル)	つっちー(ミリア)
	DQN寿司～ざきやまforever～	肉Q(エディ)※3	DIEちゃん(ブリジット)※8	塩澤(ロボカイ)※8
	宗教法人バベルフィッシュ	白頭領(ファウスト)	冒険する人生を(スレイヤー)	すべて偶然にまかせよう(アクセル)[illegible]
東京エリア	超生命体飲料	ドクペコイチ(ミリア)	力水ばぎゅう(カイ)	ライフガードいさお(ソル)
	ユメとカブキと大吾郎	ウメハラ(ソル)※3、9、10、12	かみちゃん(スレイヤー)	ユメ(ブリジット)
	がんつ石松	マツ(ミリア)※5	GNT(イノ)	KA2(紗夢)
中部エリア	直ガニストの夜	FAB(ポチョムキン)	mike(紗夢)	真琴(ディズィー)
	MELTYBLOOD#R	真祖の姫君レナ(ミリア)	紅赤朱くるす(ブリジット)	メイドさんBIG(ディズィー)
	がめんを見たら負けだと思っている	金デヴ(エディ)	R.F(ファウスト)※11	kubo(スレイヤー)
	(有)牛丼チェーン店「信屋」	ネモ(ファウスト)※6	ありさかしんや(ロボカイ)※3	イモ(ザッパ)※4、6
	Baby, Go for it	がる(梅喧)	やい(エディ)	参号(紗夢)
近畿エリア	Miracle intelligent Noet Team~MINT~	めんそ(アクセル)	MINT(テスタメント)※7	社長(エディ)
	おみと100%	火九(アクセル)※2	おみと(ジョニー)	ピアスのマーボー(エディ)
	神威	鯛(スレイヤー)	あっつん(イノ)※7	ヲシゲ(ミリア)※8
	Blood type O	N男(ヴェノム)	Let's(紗夢)	P.C(ソル)
	DC明王とひろゆきverねず	壁際のDC(ジョニー)	ひろゆき(スレイヤー)	ねず(ロボカイ)
中国・四国エリア	グラッチェ	のーり(エディ)	ヒラッチ(カイ)	よっさん(イノ)
	すば抜けてメルヘン	影山(ロボカイ)	つぶ(ザッパ)	阿修羅(エディ)
	ショタッ子ぶりーず	少年(テスタメント)※8	ルゥ(ブリジット)※8	厨回転(ファウスト)
九州・沖縄エリア	時代はAAカップ	ZEN(ポチョムキン)	PIYO(ミリア)	Y.K(スレイヤー)
	モッコリ	蒼肉(ディズィー)	マツウラ(ソル)	LOX(紗夢)
	腹筋	マコト(スレイヤー)	タカシ(テスタメント)	夜神月(エディ)※4
	デビルの動く島	るーふ(ミリア)	島(紗夢)	キャブ(エディ)
E.U.	ESF	Joe HIGASHI	Cuongster	Kei KERRIGAN
台湾	タオル準備はいい?	缶詰(ディズィー)	矢吹(エディ)	Pon(ソル)
当日予選枠	–	–	–	–

※1:第一回闘劇「GGXX」優勝　※2:第一回闘劇「GGXX」準優勝　※3:第一回闘劇「GGXX」ベスト4　※4:第一回闘劇「GGXX」ベスト8　※5:闘劇2004「GGXX#RELOAD」優勝　※6:闘劇2004「GGXX#RELOAD」準優勝　※7:闘劇2004「GGXX#RELOAD」ベスト4　※8:闘劇2004「GGXX#RELOAD」ベスト8　※9:第一回闘劇「SFIII」優勝　※10:第一回闘劇「カプエス2」準優勝　※11:第一回闘劇「KOF2002」ベスト4　※12:闘劇2004「カプエス2」ベスト8

GGXX＃RELOAD キャラクター情勢

最強キャラのエディが使用率トップだが、前回よりは若干少なめ。使用率はほぼキャラの強さと同じで、起き攻めや防御手段が優秀なキャラほど大会向きなので、この順位は妥当といえる。注目は今回数が増えたディズィー。開幕から起き攻めを狙える上に、この一年でその内容もより進化し、強力になっている。また、ソルやミリア、紗夢など大会向けのキャラクターが猛威を奮いそうだ。このほか、ザッパにもスポットを当てたい。前回は、「イモ」が唯一の存在だったが、今回は何と3人。エキスパートにしか扱えきれないキャラだけに、彼らの妙技はきっとギャラリーの目を楽しませてくれるだろう。

キャラクター使用率トップ5

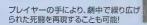
1	エディ	12%
2	スレイヤー、紗夢	[illegible]
3	ソル、ディズィー、ミリア	8%
4	ファウスト	7%
5	ブリジット	6%

©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送
©BANPRESTO 2005
©CAPCOM CO., LTD. 2005
ALL RIGHTS RESERVED.

高いドラマ性と迫真のメカ描写で、瞬く間に一大ムーブメントを巻き起こした「機動戦士ガンダムSEED」が、チームバトルアクションとしてアーケードに登場！ かつて無い興奮をもたらすハイスピードバトルで、君の中のSEEDを呼び覚ませ!!

機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2005年夏予定
■使用基板：SYSTEM246／SYSTEM256(※)
※SYSTEM246機能のみを使用。

新時代を切り開いたストライクガンダムを自らの手で操る喜びが、ここに！

プレイヤーの手により、劇中で繰り広げられた死闘を再現することも可能！

C.E.0070
コズミックイラ.70――

遺伝子を人為的に操作して、身体能力を向上させた人々――"コーディネーター"たちが建国した"プラント"と、地球に住む人々との対立は、地球側『血のバレンタインの悲劇』により、一気に本格的な武力衝突へと発展した。
だれもが疑わなかった、数で勝る地球軍の勝利――しかし、当初の目的は大きく裏切られる。
プラント側が開発したモビルスーツの登場により、戦況は膠着状態へと陥り、両軍は疲弊状態を続けたまま、11カ月が過ぎようとしていた……。

ヤキン・ドゥーエ戦役の激闘を、チームバトルアクションで完全再現！

ガンダムSEED、待望のアーケード進出！

新世代のガンダムとして注目を集める『機動戦士ガンダム SEED』が、満を持してアーケードシーンへと登場する！
今回描かれるのは、ヘリオポリスから宇宙要塞ヤキン・ドゥーエまでの最終決戦までの物語。劇中に登場したMSが多数登場してくるのはもちろん、人気を博したパイロットたち――キャラクターも軒並み顔をそろえている。
肝心のゲーム内容だが、本誌読者にもなじみが深い『機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン』を下敷きにした"チームバトルアクション"として制作されている。プレイヤー個々の戦術と、チームならではの連携プレイに磨きをかけ、数々の戦場を戦い抜くことがゲームの目的だ。
もちろん『連合 vs. Z.A.F.T.』ならではの新システムや、これまでに見られなかった新要素も目白押し！ さらに進化した白熱のバトルで、未体験の興奮を味わってほしい。

高速戦闘は必至！

変化が最も顕著なのは、ゲーム全体のスピードアップ！ 刻一刻と変化する戦況を的確に読み取り、最大戦速で状況に対応していこう！
ゲームのスピードアップに一役買っているのは、ブースト性能の底上げだ。地上におけるサイドステップの高速化や、ブーストの使用可能量が増加しているため、常にスピーディーなゲーム展開が繰り広げられるのだ。
これまでのシリーズでは地上戦がメインであったが、本作では空中戦での戦いぶりで真価が問われそうだ！

L5宙域に浮かぶ中立国オーブの資源衛星・ヘリオポリスで極秘に製造されていた連合初のMSを巡って、『ガンダムSEED』の物語は動き出す……。

『連邦 vs. ジオン』シリーズのシステムを継承！

CPU 戦では最大2名までのチーム、対戦では2対2に分かれて戦う、『連邦 vs. ジオン』シリーズで培われたシステムが、本作の基になっている。
性能によりコストの違うMSを選択し、撃墜されるとコスト分の味方戦力ゲージが減少。先に相手の戦力ゲージをゼロにしてしまえば勝利――という原則は変わっていない。

スピードアップした本作の戦場では、攻守がめまぐるしく入れ替わる！ 一瞬の判断で窮地に追い込まれたり、形勢が逆転したりすることも！

気になるゲームの内容は、四人対戦でアーケードに新風を吹き込んだチームバトルアクションの形式！ 敵味方が入り乱れて、相手の戦力ゲージをゼロにするまで戦うのだ！

ブーストの性能が全体的に向上しているため、空中戦がよりスリリングで熱を帯びるものとなった！ まさに、空を制すものはMS戦を制す!?

これが「SEEDを持つもの」ならではの戦いだ!!

これまで培ってきたチームバトルアクションのシステムに、さらなる改良が加えられ、「SEED」の世界を再現するのにふさわしいシステムへと生まれ変わっている！

激闘を導くものたち

「連合 vs. Z.A.F.T.」では、劇中で活躍した数々のMSが登場する。今回の記事では、まずその中核ともいえる主役級のMSたちを紹介していこう。

GAT-X105 ランチャーストライクガンダム

長距離砲戦仕様

ストライクがランチャーパックを装備した状態。超高インパルス砲"アグニ"や120mm対艦バルカン砲、2連装350mmガンランチャー・コンボユニットなど、多数の対艦武器を装備している。

必殺の高火力！

ヘリオポリスのメインシャフトすら粉砕した高威力のインパルス砲が最大の武器。接近戦用の武装は装備していない。

「キラ・ヤマト――
ガンダム、行きます!」

MAIN PILOT

キラ・ヤマト

地球連合軍・アークエンジェル所属

中立国・オーブ出身のコーディネータ。偶然乗り込んだストライクと共に戦いへと巻き込まれていく。

「気持ちだけで……
何が守れるっていうんだ!」

絶大なる対艦刀！

ソードストライクのメイン装備、対艦刀シュベルトゲベール。その名の通りに戦艦すらも一撃で両断してしまうほどの切れ味を持つ!

GAT-X105 ソードストライクガンダム

近接戦闘仕様

ストライクがソードパックを装備した機体。対艦刀シュベルトゲベールのほか、左腕のロケットアンカー「パンツァーアイゼン」、ビームブーメランのマイダスメッサーも装備。

戦乱の中心にある、5機のガンダムたち

ヘリオポリスで極秘裏に開発されていたストライク、イージス、デュエル、ブリッツ、バスターは、常に戦いの中心として戦場を駆けることになる。若きパイロットたちが、ガンダムを通して見るものとは……。

「アスラン・ザラ――イージス、出る！」

ガンダムに乗り込んだがために、親友同士が血塗られた戦場で相まみえる。戦争の業は悲しく、深い。

MAIN PILOT

アスラン・ザラ

GAT-X303 イージスガンダム

COST LEVEL ★★★★

WEAPON 01 ビームライフル
WEAPON 02 スキュラ
WEAPON 03 ビームサーベル

ザフト軍・クルーゼ隊所属

エリートの証である赤服をまとう、ザフト軍の若きエース。実直で生真面目な性格で、キラとは旧来の親友。

5機のガンダムの中では唯一変形機構を有する機体だ。MS形態時にも、バランスの取れた万能性を発揮する。劇中では、オーブのオノゴロ島沖におけるストライクとの決戦で大破する。

GAT-X303

イージスガンダム

可変型高速戦闘機体

ヘリオポリスでザフト軍に強奪され、アスランの乗機となる。地上、空中での高速戦闘能力に優れた機体。特徴はMAへの変形能力で、MA形態時は重力下での空戦にも耐え得る性能を有する。

原作MSの性能と特徴を忠実に再現

今作に登場するMSは、どれもこれまでに無い個性に富んだ機体ばかり。劇中で描かれたさまざまな特性を損なうことなく、そのままゲームの中へとコンバートしているのだ。

これにより、機体が持つ役割付けや戦術の方針がより色濃く認識でき、迷うこと無く機体を運用していくことができるだろう。

イージスの変形はもちろんのこと、ランチャーストライク、バスターの大口径砲の火力などはその最たる例だ。これらの機体をどのようなポジションに置いてチームの攻撃パターンを組むか、今からあれこれと戦術予想をするのも一興。まだ見ぬMSたちにも、どのような機能が備わっているかにも期待だ！

砲戦特化型のバスターガンダム。射撃戦においては無類の強さを発揮するが、格闘戦に多くは望めない。

イージスガンダムは変形してMA形態になることで、高出力のレーザー砲"スキュラ"を放つことが可能！

ブリッツガンダムの代名詞でもある特殊迷彩"ミラージュコロイド"。一定時間レーダーから姿を消せるのだ！

用途によりさまざまな装備へと換装できるジンだが、バリエーションタイプは本作にも登場するのだろうか!?

ストライクに迫るライバルたち

ザフト軍により強奪された、ストライクを除く4機のガンダムは、皮肉にも地球連合軍最大の障害となって立ちはだかる！　ストライク vs. 4機のガンダムたち——四面楚歌ともいうべきこの状況を、いかに切り抜ける!?

GAT-X102 デュエルガンダム

汎用型急襲用機体

ヘリオポリスにてザフト軍に強奪され、イザークの乗機となる。汎用性が高く、ストライクの兄弟機とも言える機体。メインの兵装は57mm高エネルギービームライフルとビームサーベル。

地上、空中共に弱点の無いという好バランス機体、デュエル。中～近距離戦を万能にこなしてくれる優秀な機体だ。

MAIN PILOT

イザーク・ジュール

GAT-X102 デュエルガンダム

ザフト軍・クルーゼ隊所属

クルーゼ隊所属のパイロット。血気盛んで負けん気が強く、ストライクとアークエンジェルを執念深く付け狙う。

「許せないんだよ！　お前らァ！」

GAT-X103 バスターガンダム

砲戦特化型機体

ザフト軍に強奪され、ディアッカの乗機となる。遠距離の砲撃戦を主眼において製造されており、リニアレールガンと高エネルギーライフルを各1門装備する。敵の射程外から目標を攻撃可能。

MAIN PILOT

ディアッカ・エルスマン

GAT-X103 バスターガンダム

ザフト軍・クルーゼ隊所属

クルーゼ隊に所属するパイロット。ノリ軽く斜に構えた物の言い方をするが、時には過剰に熱くなることも。

「グレイト！」

レールガンとエネルギーライフルは連結させることにより、さらに高い火力を生み出す！

GAT-X207 ブリッツガンダム

格闘型電撃戦機体

ザフト軍に強奪され、ニコルの乗機となる。地上における近接格闘戦を主眼においており、機体から発生する赤外線を遮断するミラージュコロイドを装備することで、高いステルス性を有している。

「元々そちらのものでしたっけね、弱点もよくご存知だ！」

右腕にはシールドとウェポンラックを兼ねる攻盾システム"トリケロス"、左腕にはピアサーロック"グレイプニール"を備えている。

MAIN PILOT

ニコル・アマルフィ

GAT-X207 ブリッツガンダム

ザフト軍・クルーゼ隊所属

ザフト軍クルーゼ隊所属。人当たりがよく、休暇時にはピアノを嗜む柔和な性格。しかし、彼を待つ運命は……。

連合vs.Z.A.F.T. 今後のチェックポイント！

今回、特報として第一報をお届けしたが、『連合 vs.Z.A.F.T.』には、まだまだ明かされていない新事実が大量に眠っているのである！『連邦 vs. ジオン』『エゥーゴ vs. ティターンズ』を経て、さらなるブラッシュアップを遂げた数々のシステムや、追加投入されている新要素。そして——原作さながらの覚醒システムとは!?

開戦時のザフト軍の主力となった量産機で、多彩なバリエーションがある。マシンガンと大型ミサイルは確認できる。

ZGMF-1017
ジン
量産型汎用機
ザフト軍の量産型モビルスーツ。さまざまな武器を装備することが可能な、汎用性の高さが売りの機体になっている。腰には実剣を装備する。

MOBILE SUIT

まだ見ぬ登場モビルスーツは!?

モビルアーマー、メビウス・ゼロを確認! 搭乗しているのはムウ・ラ・フラガ——エンデュミオンの鷹なのか!?

アニメの「SEED」には多数の機体が登場しており、まだまだ記事には掲載していない機体は多い。同時に、MS に搭乗するパイロットたちの登場も気になるところ！

果たして、君のごひいきの機体やパイロットは登場するのか!? そして、劇中の性能はどこまで再現されているのか——？

追加される新要素は!?

今回掲載できた画面写真の中には、これまでのシリーズでは見ることができなかった、さまざまな新要素が盛り込まれていた！

『連邦 vs. ジオン』シリーズには任意のガードが存在しなかったが、この派手なエフェクトを伴ったガードはどういうものなのか!?

加えて、これまでは攻撃対象として出現することは希であった戦艦との戦闘シーンも発見！ これにより、CPU 戦などに劇的な変化が現れるのだろうか!?

何にせよ、新要素満載でこれまでとはガラリと様相を変えてきそうな『連合 vs. Z.A.F.T.』。今後の情報に注目せよ！

攻撃をシールドで防御するストライク! 今までに無かったエフェクトだが……!?

アークエンジェルを急襲するデュエル。MS同士の戦いだけではなく、対艦戦も!?

最初の印象としてはスピードが速い、特徴的な武装が多い、格闘ゲームばりの連続技ができる、といったもの。従来より展開が早く、マップが狭く感じましたね。武装関連ではソードストライクのビームブーメラン、マイダスメッサーが一番印象的で、ほかにも味方もろとも巻き込むような太いビーム兵器など、驚くことが多かったです。

格闘関連が強化されていて、そこからいろいろな連続技を決めることができるようになっているなど、格闘ゲーマーとしては研究意欲をかき立てられずにはいられません(笑)。

生まれ変わったこのシリーズが今後どのように調整されていくのか、目が離せませんね。(by モミアゲ)

ロケテストVer.プレイインプレッション

「ここまで速くして大丈夫なのか!?」と最初はビビリ入ってましたが、数プレイすると慣れました。っていうかむしろ、もうこのスピードじゃないと生きていけませんというほどのお気に入り具合です。

以前から、「もし『連邦 vs. ジオン』のシステムで SEED をやれるんなら、こんな感じになればいいなー」などと妄想していた私ですが、その妄想を上回るほどのクオリティーが現実のものとなっております。宇宙クジラを初めて見た時以上の衝撃を受けたって話ですよ！ 今回紹介できなかった MS にも十分期待していいのでは!? 今年の夏は、みんなで最強ナチュラル決定戦 DA!! (by 田渕健康)

次号より総力特集開始！アーケードの無限の戦場へ——飛翔せよ、ガンダム！

新たなる機獣の咆哮を聞け！

以前攻略記事内でお伝えした『ゾイドインフィニティ』の新作情報が、ついに解禁！　その名も『ゾイドインフィニティEX』!!　新たなゾイド、武装や新モードの搭載など、多数の変更点が見られる本作。今回は、主な変更点を簡単に解説していこう。一体どんなゾイドが登場するのか、今から期待に胸を膨らませてほしい。

担当:黒鉄タカスエ

ゾイドインフィニティEX

- ■メーカー：タイトー
- ■ジャンル：対戦アクション
- ■操作方法：2レバー+4ボタン+カード
- ■発売日：2005年夏稼働予定
- ■使用基板：SYSTEM246

©1983-2005 TOMY
©ShoPro·TV TokyoZOIDS is a trademark of TOMY Company, Ltd.and used under license.
The rights of this system belong to Taito corporation. ©TAITO CORP.2005

POINT
新たにゾイド、武装が多数追加！

『ゾイドインフィニティEX』では、昨年放映されたアニメ「ゾイドフューザーズ」や現在放映中の「ゾイドジェネシス」に登場するゾイドを中心に、多数のゾイドが追加されている。また、前作『ゾイドインフィニティ』に登場したゾイドたちはすべて継続して登場するので、前作でお気に入りの機体があった人も安心してほしい。

武装、オプションパーツも多数追加。これまで以上に武装選択の幅が広がり、戦いにさらなるバリエーションが追加されることは必至だ。また、機体カラーも大幅に追加されているぞ。

機体の追加に伴い、LZフェニックスとバーサークフューラーが初期機体として選択できるようになった。

POINT
新モード「ソロモード」搭載

これまでのモードに加え、新たに「ソロモード」が搭載されるぞ。これは、「ノーマルモード」よりも遊べるステージ数は少ないが、乱入されなくなるというもの。

これで乱入を気にせず、ゆっくりと練習、カスタマイズに専念することができるぞ。

POINT
対戦MAPに変更が！

ステージ数は前作同様の8ステージだが、そのステージに多数の調整が加えられている。特に対戦時に不評だったステージを中心に、白熱したバトルが繰り広げられるよう調整に調整を重ねているとのことだ。

現時点で確認できたのは、ウェスタ砂漠、ロムルス基地、シドニア、ニビル市の4ステージだが、ほかのステージも細かく調整されることだろう。

何も無かったウェスタ砂漠には、巨大な岩の柱が多数追加されているぞ。

シドニアは、ボス用だった中央部の台座周辺にも侵入できるようになった。

前作『ゾイドインフィニティ』からの引き継ぎも可能！

『ゾイドインフィニティ』をプレイしていた人が気になるのは、前作で使用していたカードの扱いについてだが、安心してほしい。稼働後は旧カードを更新することで、引き続き本作でも使用することができるぞ。

前作で苦労して乗り換えた機体や武装は、そのまま引き継がれるから安心だ。

POINT
機体バランスを細かく調整

ゾイド、武装の追加に伴い、バランスの調整も細かく行なわれている。現時点での一番大きな変更点は、射撃時のロックオン可能距離がゾイド毎に大きく差が付いたこと。主に重量級は長く、軽量級は短く変更された。武装も、使いづらかったものを使いやすくするなど、選択の幅を広げる調整が行なわれているぞ。

また、近接の発動スピードが全体的に早くなるなど、よりスピーディで白熱したバトルを繰り広げられるようになったのだ。

苦戦を強いられてきた重量級に、光明が見える調整となっている模様。

詳細は次号で！刮目して待てっ!!

リングに集いし強者たちの闘い、再び!!
昨年の登場以来、あまたのプロレス者をトリコにしてきたあのプロレス・トレーディングカードゲームに、待望の続編が登場。より過激さを増した新要素の数々を、まずはチェック!!
レッスルアリーナ バトルクライマックス!2
プロレス頂上決戦
■メーカー：コナミ
■ジャンル：プロレストレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2005年5月発売予定
■使用基板：——
担当:馬波レイ
©2005 ALL JAPAN PRO-WRESTLING CO., LTD.
©2005 FIRST ON STAGE CO., LTD.
©2005 NEW JAPAN PRO-WRESTLING Co., Ltd.
©2005 PRO-WRESTLING NOAH CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED
©2005 TAKAYAMA-DO.COM
©2005 INOKI international, Inc. All rights reserved.
©2005 BASEBALL MAGAZINE SHA co.,ltd
プロレス頂上決戦
WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAX!2
©2004 2005 KONAMI
写真提供:週刊プロレス
©週刊プロレス
WE ARE ALL

ここが変わった！ 新生「バトクラ2」の魅力をチェックウゥウゥウッ!!

POINT 1 全日本プロレス新規参戦！

天才・武藤のシャイニング・ウィザードが炸裂。ブッチャー用の毒針エルボーカードも！

本作では、王道"全日本プロレス"が参入決定。社長の武藤敬司をはじめ、「無所属」となった川田利明、現・IWGP&三冠王者の小島聡、元祖議員レスラー馳浩、そしてアブドーラ・ザ・ブッチャーといった豪華な顔ぶれが、「バトクラ」マットをにぎわすことになる。

もちろん、前作から引き続き、新日本プロレス、NOAH、ZERO1-MAXなどの所属選手、フリーの大物選手も登場し、登場レスラー数は総勢145名に。これまで以上に、夢の対戦カードが実現しそうだ。

POINT 2 タッグマッチで闘いが深化！

前作のプレイヤーからもっとも要望が高かったタッグマッチが、ついに実現。マネジメントメニューであらかじめチームを結成しておくことで、二人のレスラーを使い分けながら、相手タッグとの対戦が可能となる。もちろん、タッグ戦ならではのタッチワークやツープラトン攻撃などもあり、シングル戦以上に駆け引きが重要。しかも、チームを組ませるレスラー同士には相性が設定されているなど、より深みを増した楽しみが味わえるのだ。武藤・三沢組といった夢のタッグ結成も！

2対2のチーム戦が可能になることで、試合運びにさらなる深みが。写真のハイジャック・パイルやサンドイッチラリアットのほか、どんな合体攻撃が用意されているかも楽しみ!!

新規カードにも全日本勢が登場!!

新規カードとして、全日本選手のものが登場。激辛トンパチこと本間聡は白カード(左)で。バックフリップのスキルカード(右)があるだけに、ジャマールら大型外国人選手も登場しそうだ。

武藤が……川田が!!

武藤のシャイニングウィザードが、川田のストレッチプラムがリングの上で交錯する。使いこなすのはキミだ！

POINT 3 アントニオ猪木、見参!!

「猪木祭り」の復活もあるのだろうか!? 目が離せない！

その存在が広く知られている伝説のレスラー、アントニオ猪木が正式参戦。現役を引退した現在では夢に終わっていた対戦が、ゲームの中では思うがまま。猪木に続くレジェンド・レスラーの登場も期待できそう!?

POINT 4 そのほかにも 多数の新要素！

選手が場外に！ これは一体!?

ここで紹介したほかにも、まだまだ新要素が盛りだくさんの「バトクラ2」。なぜ川田と武藤が場外でにらみ合っているのか？ 名乗りを受けるマックス倉井の存在は？ 詳細は次ページでチェック!!

プロレスカードゲーム バトルクライマックスとは？

全国のプロレスファン&ゲームファンのハートをガッチリキャッチ！ ネットワークを通じての対戦で、さまざまな名勝負が生まれた。

2004年4月に稼動開始した、プロレス・トレーディングカードゲーム。カード化された実在のプロレスラーで、オリジナルの団体を結成。あらかじめ登録しておいたスキル(技)カードをスラッシュさせ、対戦相手との妥協無き闘いを繰り広げる。試合での駆け引きや勝敗だけでなく、いかに観客を興奮させるかも試されるなど、プロレスならではの熱い闘いが楽しめるのが特徴だ。

システム変更点を詳細解説うううううっ!!

さらに奥深さを増した「バトクラ2」の気になる追加ポイントをつぶさに紹介。深みを増した勝負の組み立て方を頭にたたき込め!!

熱闘に欠かせない場外戦

場外戦用のスキルカード(黄)が追加!

"ルールが無いのがルール"であるプロレスを表現するために欠かせない「場外戦」も実現！　ひとたび相手を場外に連れ出してからは、イスでの打撃や鉄柱・鉄柵攻撃といったラフ殺法で痛めつけることが可能。荒れた試合展開に、前作以上の盛り上がりは必至だ。「場外へのトペ」といったダイビング攻撃も用意されていそう!?

前作の赤(Lv.3)、青(Lv.2)、緑(Lv.1)のスキルカードに加え、場外戦用の黄色いカードを追加。リング上では使用できないが、登録しておかなければ場外では不利に。デッキ編成に頭を悩ませる楽しみが、また味わえそうだ。

何が起こるか!? イベント発生

『バトクラ2』では、団体経営で各種のイベントが発生するようになった。例えば、所属レスラーがフロント(プレイヤー)に不満を持ち、突如離脱してしまう……なんてものも。また、"e-VENTカード"を使用することで、能動的にイベントを発生させることも可能な様子。

所属レスラーが離脱することも……

アイテムとして用意されたイベントも多数。プレイヤー間でのトレードも可能?

全日ジュニアの雄、カズ・ハヤシが突然の脱退宣言!　選手の不満解消もプレイヤーの役割だ。

技以外の行動選択が可能に

試合中の操作でもっとも変わったのが、技を出す以外に取れる行動が増えた点。前作にもあった"受け"に加え、"タッチ"や"場外"といった行動が追加。スキルカードのスラッシュと同時に、これらの行動を選択しておくことで、技成功時に発動するという仕組みだ。

こうした行動の追加によって、プレイヤーが取る戦略の幅を大きく広がるのと同時に、相手の次の行動を事前に予想する"読み"の醍醐味も増している。流れるような試合運びを目指せ！

ここに注目!

新たに追加された行動選択用のインジケーター。例えばパートナーとタッチしたい場合は、カードスラッシュと同時に「タッチ」を選択。成功した場合は、タッチが成立する。

タッチや場外に落とすなど、次の「一手」の行動がより重要に。オートの効果は?

まだまだ新要素は盛りだくさん

技のアニメーションや会場などのグラフィック強化、入場時のコール(右下画面)など演出面が大幅強化。さらには、ブースターカードの追加リリースなどにより、飽きのこないプレイ環境が提供される予定。正式稼動を期待して待て!!

前作のカードは使える?

基本的に、レスラー／スキルカードともに、継続使用が可能(レスラーカードの一部は、退団などにより使用不可能)。しかもデザインやパラメーターが一新されているので、引きなおしてもガッカリする必要は全く無し!!　レアカードも豊富というから、ますます楽しみだ。

試合評価の方法などが、どう改善されているかも気になるところ。モード選択画面に"大会"の文字を確認。各種新要素に期待は高まる一方!!

血塗られた刃を振りかざし——弾幕を斬り拓け!?

ほむら HOMURA

『サイヴァリア2』で、プレイヤーたちの熱い注目を浴びたスコーネックの最新作が登場！　その基本操作とともに独創的な「抜刀」システムを詳しく解説。予習の意味も兼ねて、来るべき稼働に備えてもらいたい。

担当/伊勢林

HOMURA（ほむら）
■メーカー：スコーネック／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：1レバー+2ボタン
■発売日：2005年夏稼働予定
■使用基板：TAITO TypeX

©TAITO CORP. 2005

あのスコーネックが放つ新感覚の弾幕シューティング！

戦国時代の日本をモチーフとして、独自の世界観による味付けが施されたスコーネックが放つ最新作『ほむら』。

ゲームシステムは、既存のボム・シューティングを踏襲した作りで、1レバー＋2ボタンの基本操作。Aボタンで自機正面にショット攻撃、Bボタンで抜刀といった特殊攻撃を繰り出すことが可能。緊急回避にも使用可能なボムについては、A＋Bボタンの同時押しで瞬時に発動。ただし、ボム一回使うごとにオプションが一つ消費される仕組みなので、よく考えて使うべし。

また、本作ではステージの道中にエリア分岐なども存在。自機の位置に応じた二つの後半エリアから、いずれを選択したかで難度も大きく変わる。

カアイテムはある程度の距離まで近付けば自動的に回収してくれるぞ。

ボムは無敵時間があって使いやすいが、オプション消費するのが難点。

基本操作＆画面情報

操作自体はシンプルなので、ゲージ関連のシステムだけ把握すれば即プレイ可能だ。

①鬼魂ゲージ　敵機の破壊時に出現した「カ」アイテムで増加。ゲージがいっぱいになると、自機の周囲にオプションが一つ追加。ショットの攻撃力がパワーアップする。

②抜刀ゲージ　抜刀アクションの発動状況を示したゲージ。抜刀アクションを繰り出すと表示が暗くなり、約5秒が経過すると自動回復。再度の抜刀アクションが可能に。

③残りライフ　自機のライフ表示で、スタート時は3ライフ。敵弾との接触時に1ミス＝1ライフ減少。ライフをすべて失った状態で、ミスするとゲームオーバーになる。

天狗流抜刀術を伝授!!

本作において最も重要システムとなるのが、Bボタンで繰り出す抜刀攻撃。この抜刀モーションには敵弾を弾き返す判定があり、弾き返した敵弾の数に応じた反撃弾を生成。自機のショットよりも高いダメージを敵機に与えられる。

また、敵機の攻撃タイミングに合わせて抜刀すれば、一撃必殺のカウンターが発動！　ザコはもちろん、ボスの凶悪な弾幕の一部にもカウンターを決められる。

抜刀ゲージが点灯した状態で、敵弾を弾き返す抜刀攻撃を出せる。

極意・壱　カウンター

敵が攻撃する瞬間に抜刀

敵機の攻撃タイミングを示す青色のエフェクト。このエフェクトに合わせて抜刀することでカウンター成立。画面上に表示された敵機の動きを止めて、ダッシュへ移行する。

気持ち早めのタイミングで抜刀。ボスの攻撃もエフェクトがあればカウンターできる。

極意・弐　ダッシュ

タイミング良くボタン押し

カウンターが発動したと同時に、自機が無敵になって敵機にダッシュ開始。敵機を斬るタイミングに合わせて攻撃ボタンを押すことで、停止した敵機を一撃で連続破壊する。

タイミングは思ったよりアバウト。ダッシュした回数が倍率となり得点に加算される。

兵器やマシンは超リアル しかし操作は極めてオーソドックス

グレフからまた新作シューティングゲームが登場！ この『アンダーディフィート』は8方向レバーで自機を操作して、ショットとボンバーで敵を攻撃するという、オーソドックスな縦スクロールシューティング。ステージ構成は1周5面(2周エンド)で、二人同時プレイもモチロン可能となっているぞ。

本作において注目してほしいのは、なんといってもミリタリー調に統一されたグラフィック。戦車や戦艦といった「硬派」な兵器が多数登場するのだ。しかも、各キャラクターや背景が、立体感バツグンに描かれているので、迫力満点の戦闘シーンを楽しめるぞ。また、戦車が走行中に車体を揺らすといった細かな挙動や、爆風によって背景の木々や煙が揺れ動くなど、細部にわたってとことん作り込んだ演出が目白押し。プレイヤーの破壊本能をこれでもか、とくすぐりまくるのだ！

自機のショットはボタンを押したままにしておくとショットの方向が固定される。さらに自動で連射してくれるので、初心者でも安心して[illegible]できるのだ。

この、質感ばっちりに描かれた巨大戦艦を見よ！ 戦車やヘリコプターから巨大戦艦まで、大小さまざまな兵器と、迫力ある攻防が堪能できるのだ。兵器好きにはたまらないのでは!?

ミリタリー魂をくすぐる縦シューティング登場！

アンダーディフィート

ミリタリー調の世界観と、立体感溢れるグラフィックが特徴の縦スクロールシューティングゲームだ。

アンダーディフィート
■メーカー：グレフ
■ジャンル：縦スクロールシューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー＋ボタン
■発売日：未定
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text：たてし
©2005 G.rev Ltd. ALL RIGHTS RESERVED

グレフ社長に聞く アンダーディフィートの魅力について

『一度オーソドックスなシューティングも作っておいたほうがいいよね』というコンセプト(?)に基づき、『旋光の輪舞』の裏でこっそり作成していたのが、この『アンダーディフィート』です。システムはいたってシンプルですが、その代わりゲーム中のメカの挙動やエフェクトを、NAOMIの限界まで丁寧に作り込んでいます。主な開発人員は、ソフト兼企画とキャラの計二名なのですが(笑)、二人共こういうのが大好きな人種ですので、こうご期待！ 近日中にロケテを行ないますので、そちらもよろしく！

丸山 博幸

グレフ代表取締役。これまでに『BORDER DOWN』や『旋光の輪舞』といったタイトルの開発に携わる。座右の銘は「待てば海路の日和有り」。

ノーマルタイプ

レバーを左右方向(斜め移動もふくむ)に入力すると、入力した方向に機首が傾き、その向いた方向へショットを発射するタイプ。

リバースタイプ

レバーを入力した方向とは反対の向きに機首が傾く。画面の両端に追い込まれても、中央の敵を狙って攻撃することができるのだ。

多彩なショットやオプション攻撃で敵を撃破！

ショットは、メインとその左右に装備されたサブの合計3発が同時に発射される。メインショットは軌道上に地上キャラがいた場合は自動的に対地ショットとなるぞ。また、オプションからもショットが発射される。ショットボタンを離した状態でオプションゲージをため、満タンにしてから開放すると前方にオプションを飛ばして攻撃できるのだ。

これがオプションゲージ

ゲージをためているときは、ショットを撃つことができない。敵の弾を避けることに集中しなければならないが、オプション攻撃には回数制限が無いのでどんどん使おう！

大人気ドラマティック麻雀ゲームが
全国オンライン対戦になったぞ!
兎 USAGI —野性の闘牌— ONLINE
©TAITO CORPORATION 2005 ALL RIGHTS RESERVED.
©伊藤誠／竹書房"近代麻雀" ©Warashi ©MAHJONG KOBO
兎 -野性の闘牌- ONLINE
■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンラインタッグ対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2005年夏稼働予定
■使用基板：TAITO Type X
Text：福田栅太郎
"近代麻雀"で連載中の麻雀漫画「兎 -野性の闘牌-」をゲーム化したシリーズの最新作。今回は全国のプレイヤーとオンライン対局
「全国対戦」、「イベント対戦」、「店内対戦」、「ストーリー対局」という4種類のモードを搭載。「全国対戦」は、ネットワーク機能を用いた全国のプレイヤー同士によるタッグ対戦だ!
SELECT GAME MODE
今度の『兎』はオンラインタッグ対戦が熱い!
全国オンラインに対応し、日本中のプレイヤーと対戦できるようになった『兎 -野性の闘牌 ONLINE』。プレイヤーキャラ、そしてパートナーキャラ(CPU)を選んでのコンビ打ちで、勝ちを目指せ! もちろん『兎』シリーズの代名詞である「特殊能力」も健在だ!
原作の山城麻雀編までに登場する主要人物が、プレイヤーキャラクターとして参戦。タンチョウとアライグマも使えるようになった。
総勢22名の原作キャラが登場
兎データカードでプレイデータを保存ね
カードのイラストは伊藤先生描き下ろし
専用のデータカードを使用すると、戦績をはじめ、各種プレイデータを記録できる上に、パソコンや携帯電話からいろいろなコンテンツを利用できる。コスチュームのカスタマイズも可能だ!
Yonamine & Kate
美女と野獣
ZOO側の使用可能キャラにこの二人が参加!
タンチョウ
アライグマ
オレたち山城勢も忘れてもらっちゃ困る!

ファン待望の最新作がついに登場!

THE KEY OF AVALON 弐 鍵聖戦 War of The Key

アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
■メーカー：セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル+トレーディングカード
■発 売 日：2005年夏稼働予定
■使用基板：TRIFORCE

©SEGA, 2005 Text：伊勢猫

前作『アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―』の稼働から五カ月が経過。多くのファンが待ち望んでいた追加エキスパンションが、いよいよ正式にリリース決定！　第一報となる今号では、到着したばかりのモンスターイラスト&画面映像などの最新情報を中心にお届けしていくぞ!!

世界の存亡を賭けた――聖戦が幕を開ける。

東京都内で行なわれた4月中旬～下旬のロケテストによって、その存在が明らかとなった追加エキスパンション『鍵聖戦』。タイトルにこれまでのようなバージョン表記は見あたらないが、どうやら『弐』をベースとした新規カードの追加に加え、一部ルールの変更なども予定されているようだ。

追加カードの詳細なデータは不明だが、公開された画面映像には新規モンスターの姿も数多く見られた。まずは、その勇姿をとくとご覧あれ！

Evil commando 異形軍団

かつて栄華を誇った王国がある。
そこは科学の力で生み出した機械によって栄えていた。

しかし、科学は生き物を機械にするにまで進化を遂げ、その技術を持て余した王国は自滅を迎えることになる。

機械になったものは王国の歯車として働くしかなかった。
己の不幸を呪い、他の生命の輝きを羨みながら……。

ある日、突然空間に次元の狭間が現れ、その中に四体の機械たちが吸い込まれていった。

「ギョギョ!　ホシイ　シアワセ　キット　コノナカニ」

Hellish Troops 冥界軍団

「この世」と「あの世」の間にある世界。
ここでは武力だけが意味を成し、ここに住むものすべてが猛者である。
各地に支配者になろうとする勢力が群雄割拠しており、その中でも最大勢力を誇っているのは何十万という猛者の軍隊を率いている冥王である。
冥王は更に覇権を広げるため、自分の側近である冥王直属軍に命じた。

「人間界に赴き、鍵を争奪せよ。我が剣の下に全世界をひれ伏さん」

最強を誇る冥王直属軍は、魔道士・戦士・剣士・弓士・騎士の五戦士からなり、残虐非道、冷酷無比。
冥王の命令は忠実に守り、容赦なく敵を打ち滅ぼす。各々が戦いのエキスパートであり、いまだかつて無敵の陣形で敗れなかった敵はいない。

「すべては我ら冥王のために、いざ行かん!」

詳細情報は次号にて!

エキスパンションと聞けば、やはり気になるのは新たなカードの特性&能力。とはいえ、ロケテスト中は新規カードが払い出されず、得られた情報は極わずか。すべてが明らかにされた訳ではないが、『弐』で下方調整された【ディープシーカー】に代表されるカードアドバンテージの復権、支援効果を付加するモンスターの存在など、新システム要素が確認できたぞ。

Devilish Force 悪魔軍団

闇黒魔界。そこは、魔物が巣食う闇に包まれた世界。

かつて、最強を誇る【覇王】と【魔王】の二つの勢力が存在し、双方とも魔界を統べるに足る力を持っていた。
己が最強と疑わず、敵を滅ぼさんと二つの恐ろしい力が激突した。

戦いの波動は魔界全土を覆い、大地を揺さぶり、天が割れた。
その戦いは、五千日の間続いたという……。

永きに渡る戦いによって、二つの強大なる力は弱まった。
【覇王】は、己の魔力を使い果たし、魔界の最深部で深き眠りに付き、
【魔王】は、己の身体が五つに分かれ、各々の体を五人の下僕に託した。

「優秀な血統を引く魔族たちよ! 我が力を使い、アヴァロンの[illegible]
成し遂げよ……我の復活を……」

下僕である五人の魔族。
魔王の剣を操るもの　剣のローレンス　異名を【恍惚の美粧】と呼ぶ。
魔王の翼を操るもの　翼のエトワール　異名を【妖艶の快楽】と呼ぶ。
魔王の腕を操るもの　腕のクリストフ　異名を【屈強の雄傑】と呼ぶ。
魔王の瞳を操るもの　瞳のアルベール　異名を【完全なる悪才】と呼ぶ。
魔王の爪を操るもの　爪のセトラ　異名を【無垢の邪童】と呼ぶ。

「我ら魔王の復活のため、鍵はいただく! ふふっ我らの恐ろしさ見せてやろう……」

発売までもう少し！注目の新キャラチェック!!

NEOGEO BATTLE COLISEUM

・ネオジオ バトルコロシアム・

続々と判明するキャラクター情報だが、今回はなじみ深いキャラクターの中から、注目の新技を厳選して紹介していこう。また、新キャラクター二人の動きが分かりつつあるので、特徴的な部分を中心に紹介するぞ。

Text:MVP

ネオジオ バトルコロシアム

■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2005年夏予定
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

©SNK PLAYMORE
※「NEOGEO」は（株）SNKプレイモアの登録商標です。

※掲載内容はすべて開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。

サブマリンスクリューだと……

強化版は無敵時間と発生に優れた対空技に！ それにしてもこのモーションは……。

普段は斜め上へ衝撃波を放つこの技。無敵時間は無く攻撃判定も小さいのだが……、

メモリーカードでパワーアップだ!!

対応必殺技の性能を1回分強化できるメモリーカードスラッシュは、ユウキを使う上で最も面白い部分といえる。ヒット数や無敵時間が強化される技もあれば、モーションが完全に変化する技もあるぞ。

強化される技はボタンによって決まり、中には封印された技を解放するボタンも……。

雷神拳だと……

強化すると発生が非常に早くなる上、ヒット数が増加。より強力な技となるのだ。

空中から地上に瞬間移動しつつ、雷を落とす。普段から使いやすいこの技が……、

メモリーカードスラッシュ

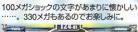
懐かしのメモリーカードを装着して、対応必殺技をパワーアップさせろ！

必殺技強化でダイナミックに!!

ユウキ
Yuki

100メガショックの文字があまりに懐かしい……。330メガもあるのでお楽しみに。

超ド級100メガビーム

SE・N・GO・KU伝承

小ジャンプしながら当て身をするこの技。受付時間次第ではかなり強力になるか？

ほかの技の性質をチェック!!

写真の技以外では、小ジャンプしながらの当て身技、空中で横方向に突進する移動技、懐かしい演出の超必殺技が印象的だ。通常技で特徴的なのは近距離立ち強Ⓟ。追加入力で2ヒットし、1段目はキャンセルで空中技、2段目キャンセルでは地上技が出せる。多彩な攻めが期待できるぞ。

ユウキってどんなキャラ？

飛び道具、[illegible]

トリッキーな技をどうまとめる?

アイ
AI

アイってどんなキャラ?

名作にちなんだ特徴的な技

ジョイジョイブロックは空中にブロックを設置する技。ブロックは通常ゆっくりと落下するが、入力後にレバーを下へ入れると高速で落下する。パズルゲーム感覚(?)で使おう。
　ベースボールスターズは飛び道具を跳ね返す技。終わり際で跳ね返すと放物線を描き、うまく引き付けるとライナーで真横に飛ぶ。かなりユーモラスな技といえる。

ジョイジョイブロック

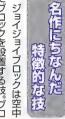
おなじみのブロックを設置するこの技。レバーで落下スピードを速められるのは当然?

ベースボールスターズ

引き付けると真横にカッ飛ばせる。ただし、引き付け過ぎてくらわないように注意!?

攻めの軸となる特殊技

↘+A、←or→+C、↙or↘+Dの三つの特殊技を持つアイ。基本的にどの特殊技もガードさせた後は有利で、特に↘+Aは連続技などで活躍しそう。↙or↘+Dで出るので始めのうちは暴発しそうだが、ガードさせれば問題無いので、主力になる技だと思われる。

ハイパータックル

走っているだけに見えるが、↙or↘+Dで出る立派な特殊技。ガードさせれば有利だ。

新技の習得で磨きの掛かったキャラたち

ギース・ハワード

　下段技以外の通常技を返せる中段当て身投げがパワーアップ!　相手をたたき付けた瞬間に、スーパーキャンセルでレイジングストームを出せるようになったぞ。これで狙う価値が非常に高くなり、防御面が大幅に強化されたと思われる。

中段当て身投げで相手をたたき付ける。これだけだと、リスクとリターンが合わないかもしれない。

しかし、本作ではスーパーキャンセルでレイジングストームまで決められる。当て身マニア激増間違い無し?

草薙京

　おなじみの連続入力式必殺技だが、本作では何と、ヒット時限定で毒咬み→荒咬み→九傷→七瀬とつなげられるように!　しかも、ここから追加入力で相手を爆発させる新技が決まり、画面端近くならさらに追撃が可能。大ダメージを狙えるのだ。

何と、毒咬みから荒咬みへとつなげられる!　ヒット時限定だが、連続技がかなり強力になるぞ。

さらに追加入力で相手を爆発させる決めポーズへ。画面端ならさらに追撃が可能なので非常に楽しみだ。

リー・パイロン

　今回注目するのは空中コンビネーションで、A→B→Cの順にボタンを押すと、3回連続で攻撃を繰り出すことができる。特定の技をハイジャンプでキャンセルした後のみ使用可能な、追撃専用の技だ。普段は使えないのがかなり残念。

ハイジャンプ後は空中コンビネーションなどで追撃可能。空振りしないように当てるのが結構難しいぞ。

誓烈拳と似ている百裂拳。追加入力で出せるフィニッシュ技は、ハイジャンプでのキャンセルが可能だ。

シェルミー

　見た目から想像するに、オロチ社から受け継いだと思われる写真の技。オロチ社は連続技が強力だったが、シェルミーの場合は技後の状況が不利なので追撃は不可能。その代わり、決めた後に追加入力で専用の投げ技へ移行できるのだ。

「取ったー!」というかけ声こそ無いものの、見た目はオロチ社の技にそっくりなシェルミーキャッチ。

決めた後は通常技での追撃が不可能な代わりに、追加入力で専用の投げ技へ派生させることが可能。

AW-NET™ 追加情報

ポイントをためてカラーやメッセージを購入!!

DN 2005 ALL RIGHTS
※画面写 て開発中のものです。

バトルギア4
■メーカー：タイトー
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア+エントリーキー
■発売日：2005年夏稼働予定
■使用基板：TAITO TypeX+(プラス)

Text：するする

視覚に訴えかけるような筐体を目指しました

新筐体にかける想い

—新筐体における変更点のポイントはどこでしょうか?

森山　何と言っても最初に目に入ると思われる、ロールケージです。ただし座るときに気を付けていないと、頭をぶつけてしまいます(笑)。

まあこれは冗談としても、今作からチューニングが可能になったため、筐体の外観からもそれを表現したいと思っております。ロールケージはその象徴です。

—スピーカーがたくさん付いているのが、まず最初に目に入りますね

森山　5.1chサラウンドを採用したため、スピーカーをプレイヤーの周辺に配置したのです。

具体的には、メーターパネル裏側にセンタースピーカーを内蔵し、ほか四つのスピーカーは、フロント両サイドと後ろのロールケージに、共に二つずつ搭載しています。

本来、スピーカーは筐体に埋め込む形を取るのですが、今回はあえて外付けのデザインにしました。

新サウンド環境を搭載していることを、筐体を見た瞬間に視覚で確認してもらうことにより、**音へのこだわりを少しでも感じ取ってもらいたかったのです。**

特に後方二つのスピーカーに対してそのこだわりが現れています。実はこのスピーカーを取り付けるためにロールケージをデザインに取り入れたんです(笑)。

—そんなエピソードがあったとは……

森山　取って付けたようなデザインになってしまいましたが、ノーマル車の綺麗に洗練された一体感のあるデザインよりも、チューニングカー同様に後から付け加えたような「**無骨な格好良さ**」を表現するため、このようなデザインになりました。今改めて見返してみると、チューニング要素を加えたゲームのコンセプトと5.1chサラウンドのスピーカーをうまく配置したいという思いが、デザインに活きていると実感できます。

—ゲームをプレイするのに直接かかわってくる操作系はどう変わったのでしょうか?

森山　ボタン周りに関しては『BG3』を踏襲しているため、違和感はありません。

スピーカーが、フロント部だけでもメーター内部と左右に配置され、計三つ存在!

赤を基調にした筐体はゲームセンターの中でも、異色の存在感を放つことになるだろう。まさに、「コックピット」と呼ぶにふさわしい雰囲気を身にまとった新デザインだ。

オーバテイクスイッチ

—シフトレバーの少し上にスイッチのようなものがありますが……

森山　はい、このスイッチは今作『BG4』から新搭載されたもので、「**オーバテイクスイッチ**」という名称です。

この赤い突起物がオーバテイクスイッチだ。上から下へ押し下げるようにして入力する。

— PROFILE —
2003年度D1チャンピオン。最近は、レースでも好成績を収めている注目ドライバー。

D1ドライバー
今村陽一氏
インプレッション

筐体を見た瞬間すごいと思いましたよ。だって実車みたいにロールケージが付いているんだから。しかも、それだけじゃなく、ハンドルの素材やブレーキペダルを踏んだときのフィーリングもかなり実車に近い感じですね。

プレイしてみた第一印象は、まず音が実際のチューニングカーみたいな、良い意味での「うるさい感」をきちんと再現しているところです。

マフラーから出る音が後方から前方へ抜けていくように聞こえるため、他のゲームに比べて没入度が違います。

また、壁にぶつけるとかなり失速してしまうため、実車を運転しているときと同じように緊張感を持って走らないといけないですね。

前作も凄かったが、これを見ちゃうと進化の余地が残されていたのが分かるね。(今村)

——どういった効果があるものなんですか？

森山　このスイッチは1コースに3回まで使用可能で、一時的に「加速力を急激にアップさせる」ことができます。

——最初からすべての車種で使えるのでしょうか？

森山　チューニング要素の一つと思ってください。あるレベル以上のエンジンチューンを施したクルマで使用できるようになるというものです。

現在はテスト段階なのですが、スイッチを入れたときの加速感は**とても気持ちがいい**ため、かなり評判がいいです。

——バトル時に適当をハスするときにも、かなりの効果か期待できそうですね

森山　対人戦では相手のクセを読みつつ、ゴールまでの距離などを考慮して、ここぞというときに使用するといいと思います。ですが、当然ライバルも使用することができますので、駆け引きが存在します。このスイッチの採用により、ゴール直前での心理戦がかなり熱くなりました。

ＣＰＵ車もＡＩ（人工知能）により使いどころを考えて使用してきますよ。たとえ1人用と言えども、最後まで気を抜けません。

このようなダンゴ状態でも、オーバテイクスイッチを使えば、一気に逆転も可能？

チューニングにはとことんこだわりました

やるなら徹底的に！

——今作より採用されたチューニングについて、実際にはどのようなシステムが導入されたのでしょうか？

森山　プレイしていただくとバトルゴールド（以下ＢＧ）という、バトルギア上でのお金を入手することができます。このＢＧを使ってパーツを購入し、チューニングを進めていくことになりますね。

前号でチューニングした車はすべて「Ｓクラス」に区分けされてしまうことを紹介していただきましたが、もちろん前作までと同様に、ノーマル車によるイコールコンディションのクラスも存在します。

そのため、今回のエントリーキーは、**ノーマルとチューニングの両方とも一つのキーで読み込むことができる**ようにしてあります。しかも、バトルギア4が稼働している限り回数制限はありません。

——チューニングするために、余計にキーを購入しなくて済むのはユーザーにとって本当にありがたいです

森山　タイトーとしてもかなりのサービス精神で取り組んでいるんですよ（笑）。

しかも、今回のＢＧ4ガレージでは、チームの登録や、ステッカー作成などの機能は有料となりますが、チューニングなどの記録を競う基本機能に関しては、**「無料」**で使用可能にしました。

——本当ですか！　やっぱりタダっていうのは単純にうれしいですね　始めやすいし

自分好みにカスタマイズできる要素が加わったため、生まれ変わったエントリーキー。

森山　チューニングについてもう少しお話ししますと、セッティングデータは1車種で複数設けられるようにしました。

自分好みのセッティングを、携帯やパソコンであらかじめ設定しておき、コースによって使い分けることも可能です。

——自分でチューニングした車を、ゲームセンターに持ち込めるようになるんですね　具体的には、どのような項目をイジれるのでしょうか？

森山　基本的には大きく分けて、**「チューンアップ」**と**「ドレスアップ」**の二通り存在します。ドレスアップパーツに関しましては、強制的にＳクラスに区分されるわけではなく、ノーマルクラスのままで、タイムアタックランキングに参加することができます。

ドレスアップには、ホイールの変更やクルマの色など、性能に影響しない部分のカスタマイズをすることができます。また、ブースト計、油温計、水温計などの追加メーターなども取り付けることができますよ。もちろん、走行中に針が動きます。

——本当に細かいところまでこだわっていますね

森山　チューニングパーツについてですが、この要素の中でもエンジンなどの**「動力系」**と、コーナリング性能を向上させる**「操作系」**の二つの要素に分けることができます。

サスペンションやタイヤなどのオーソドックスな部分はもちろんのこと、スタビライザーやクラッチなどの細かいパーツも装着できます。

ほかには、冷却系、クラッチ、ミッション、ブレーキ、エアロ……など、一度では語り切れないほどですね。

——頭の中では既に、オレ仕様が出来上がってます　発売が待ち遠しいですね（笑）

企画担当
森山由浩氏

4月16・17日にお台場で行なわれたD1グランプリでは、発売前にプレイできたぞ。

アルカディアライター ずるずるインプレッション

筐体だが、個人的にはもっとごっついものを想像をしていたので、意外なほどすっきりしたデザインだと感じた。スピーカー台座の発想から生まれたものとはとても思えないよ。すごくいいんじゃないかな、このデザイン。目立つし、何よりやる気にさせるし。

そのシートに座っていざプレイしたが、別のゲームかと思えるほどに画質が向上。これは新ハードの恩恵だね。

ゲーム内容はまだ煮詰めている最中なのでコメントは控えさせていただくが、新要素としてオーバーテイクボタンが付いたことが一番大きい。実際に使ってみると……これまた加速するする。この使い方は攻略方法を大きく左右することになりそうだ。

ついに稼働！ 戦乱の世を生き残れ!!

三国志大戦™
SANGOKUSHI TAISEN

稼働が開始し各地で熱戦が繰り広げられている本作。今回は今までに紹介してきたシステムや兵法に関する補足に加え、初心者のための戦術指南をお届けするぞ。

三国志大戦
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2005年3月中旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

本記事中では、カードのレア度を下記のように表記しています。
コモン(色:白)=【C】 アンコモン(色:黒)=【UC】
レア(色:銀)=【R】 スーパーレア(色:金)=【SR】

©SEGA, 2005

協力:村雨　Text:飛鳥、カイゼルちくわ、福田備太郎
本記事の内容はアルカディア編集部による調べを元に作成しています。

基本知識補足之巻
～システム情報補足～

本作を楽しむため、そして対戦に勝つために「君主レベル」と「兵法」について補足しますぞ。しっかり覚えてくだされ！

プレイを重ねていくと、新たな兵法を覚えるだけでなく、勝ち越していけば君主レベルも上がっていく本作。今回は強い対戦相手と戦うために必要な君主レベルと、役に立つ兵法から紹介しよう。

君主レベルを上げよう

プレイヤーの実力を表す情報の1つに、君主レベルというものがある。これは、COM戦や対人戦で勝利すると得られるポイントが、規定数に達することで上がっていく。この君主レベルは、全国対戦をする際のマッチングの目安となり、近似レベルのプレイヤーとの対戦が組まれるようになっているのだ。

この君主レベルには、大きく分けて「見習いクラス」と「将軍クラス」が存在する。見習いクラスでは、勝敗に関係無くポイントが加算され、負けても君主レベルは下がらない。しかし、将軍クラスになると、負けた場合はポイントが下がってしまい、さらに負けが続くと降格してしまうのだ。

最後に、君主レベルには将軍クラスよりも上位ランクが存在することを覚えておいてほしい。ぜひ、これは自分の目で確かめてみよう。

君主レベル

	非公開		
一品	丞相(じょうしょう)	将軍クラス	降格あり
二品	大(たい)将軍		
三品	驃騎(ひょうき)将軍		
四品	車騎(しゃき)将軍		
五品	衛(えい)将軍		
六品	前(ぜん)将軍		
七品	後(こう)将軍		
八品	左(さ)将軍		
九品	右(ゆう)将軍		
十品	雑号(ざつごう)将軍		
一級～十級	指揮官(十級からスタート)	見習いクラス	降格無し

対戦での取得ポイントは、その内容で上下するが、まずは勝つことが大事だ。

兵法の種類とレベル

兵法は、一回の対戦中に一度しか使用できないが、戦局を一気に変える威力を持っている。この兵法には最高レベルの「MASTER」を含め10段階のレベルが存在し、レベルが上がればその分効果も上昇するようになっている。兵法のレベルは、選択した兵法を使い続ければ上がる仕組だ。

また、最初は「再起の法」しか使えないが、プレイを重ねたその戦闘内容により、新たな兵法を覚えるぞ。例えば、所属勢力が「蜀」の武将を規定回数使用すれば「蜀軍の大攻勢」を覚えるという具合だ。

兵法リスト(一部)

[illegible]	[illegible]
再起の法	撤退中の味方を復活させる。
蜀軍の大攻勢	蜀の味方の武力が上がる。
正兵の法	味方の武力が上がる。
増援の法	味方の兵力を回復させる。
速軍の法	味方の移動力が上がる。
遠弓の大攻勢	味方の弓兵に「遠弓戦法」の効果。
遅軍の法	敵の移動力を下げる。

※表は50音順

新たな兵法を覚え、自分のデッキに最適な兵法を探そう。

初心者注意!! コレは気を付けよう

これから本作を始めるプレイヤーや、まだ始めたばかりのプレイヤーが犯しやすいミスの代表例と、その対策を紹介しよう。実は気付きにくい部分もあるのでしっかりチェックしておこう。

●武将カード登録ミス

武将カードの登録ミスは大凡ミス。撲滅すべし！ ということで、まず考えられるのはコスト超過だ。コストが超過している武将カードには「×」が表示され、出撃できなくなるぞ。

次に、同一武将に注意しよう。例えば、レアリティが違うとはいえ、【R】劉備と【SR】劉備は、同時に出撃できない。

最後に、早く始めたいからといって武将カードの登録中に決定ボタンを連打しないこと。筐体が武将カードを読み込むには多少の時間がかかるのだが、決定ボタンを連打すると、読み込み前に登録が終了してしまう。登録するカードが、すべて画面に表示されてから決定ボタンを押そう。

このようにコスト超過した武将は出撃できないので、デッキはプレイ前に決めておこう。

レアリティが違っても同じ武将は登録できない。デッキを構築するときには注意しよう。

●伏兵・防柵の初期配置

戦闘前のカード配置で注意したいのが、伏兵と防柵の特技を持つ武将カードの配置だ。部隊配置時にそれらの配置を間違えると、特技が活かせないことがあるのだ。

自陣の最前線に防柵を持つ武将を配置する際、敵陣に近過ぎると「柵が配置できません」と表示が出るので、表示が消えるまで少しずつ手前にもどしてやろう。

伏兵の場合は、自城に配置すると伏兵ではなくなるので、自城の外に配置しよう。

防柵は守備にとても役立つ。配置場所を間違えると、柵がおけなくなってしまうので注意。

伏兵も自城では機能しない。ものすごくもったいないので、自陣に配置するようにしよう。

●そのほかの注意点

そのほかにも、初心者に注意してほしいことがある。

●武将登録画面で、一枚も武将を登録せずに時間切れになった場合、そのままゲームがスタートしてプレイヤーは何もできなくなってしまう。

●武将配置時に自陣以外に配置すると、その武将は自城に配置される。

●カードとカードが重なると、上に乗ったカードは認識されない。

三国志雑記 兵法・君主レベル補足:「三国志大戦」に登場する兵法はこれだけではないぞ、全部で14種類の兵法が確認されているので、ぜひ探してみてほしい。ちなみに、君主レベルとは関係無いがプレイを続けて一定条件を満たすと、自軍のカラー選択画面で、デフォルトカラー以外も選択できるようになる。さらに、プレイが進むと兵士の姿形がなんと女兵士になるのだ！

初陣指南之巻 ～各スターターの戦術＆育成指南～

各スターターでどう戦えばいいのか。また、余っている1.5のコストをどう埋めるべきか？　初心者の方向けに指南いたします！

突撃を繰り返せ！

最初から騎兵が二人入っており、残り二人の武将もバランスよくまとまっている魏スターター。このデッキでゲームを始めるなら、騎兵の突撃を最大限に活かす戦い方を覚えてほしい。

普段は関平で敵部隊を足止めし、そこに騎兵二人が突撃を繰り返すという動きを心がけよう。関平が撤退した場合は、武力の高い夏侯惇を足止め役にして、曹彰を突撃役にしよう。城攻めは関平に任せ、騎兵の二人は常に走り回って、敵のせん滅に専念するといい。

計略はどれも使い勝手がいいが、特に敵騎兵の突撃に強い、関平の「大車輪戦法」と、移動速度が上がる曹彰の「神速戦法」を多用したい。前者は攻城の際に、後者は神速状態での突撃連発で、敵の排除に活躍する。

突撃後はUターンし、また突撃。この繰り返しで、効率よく敵兵力を減らそう。

この状態で「大車輪」を使えれば、関平の生存率は格段に上がるぞ。

コスト+1.5のススメ

【C】文聘　【C】満寵　【C】王平

騎兵は二人いれば充分なので、敵を抑える槍兵か、支援用の弓兵が欲しいところ。また、弓兵を守る防柵があると、弓兵を他部隊で守る手間が省けて安定感が増す。勢力数を増やさないために、魏か蜀の武将が望ましく、防柵を持つ槍兵、王平や満寵が入手しやすい上に使いやすい。弓兵なら武力5の防柵持ち、文聘がお薦め。

コスト1でも騎兵が要！

蜀スターターの強力な槍兵【UC】関羽は、敵の抑え役にぴったり。関平と二人で敵を抑えよう。

ただし、あくまで槍兵の二人は相手を抑えるのみ。相手に致命打を与えるためには、弓兵の蒋欽による援護射撃と、騎兵である廖化の突撃が重要だ。コストが1で武力も低い廖化だが、突撃を活かせば、どんなに武力の差があっても、一瞬で大ダメージを与えられる。

攻城する際は槍兵の二人を突っ込ませ、廖化は攻城の邪魔をする敵部隊に、いつでも突撃できるように走り回らせよう。

計略はつい関羽の「強化戦法」を使いたくなるが、武力が上がるだけの「強化戦法」よりは、関平の「大車輪戦法」の方が乱戦や攻城戦では威力を発揮する。

廖化と蒋欽を駆使して、関羽と関平の消耗をできる限り防ごう。

攻城の中核は、やはり関平。敵が多い時は、関羽は攻城よりも迎撃に回そう。

コスト+1.5のススメ

【C】丁奉　【C】朱桓　【UC】馬岱

騎兵を加えればかなり安定する。中でも蜀の馬岱は、伏兵能力を持つ優秀な騎兵なのでぜひ加えたい。

弓兵なら蒋欽と同じ勢力の呉には優秀な弓兵が多いので、これらを追加すればかなりの戦力になる。「火計」を持つ朱桓や、武力6で「麻痺矢戦法」を持つ丁奉が、コモンとは思えない強さを持っているぞ。

【UC】甘寧（武力8・知力6）
【C】曹彰（武力5・知力2）
【C】蒋欽（武力5・知力3）
【C】潘璋（武力3・知力3）

弓兵の力を最大に活かせ！

全スターター中、最も扱いが難しいのがこの呉スターターだが、うまく育てれば、ほかのスターターとは一味違った面白さになるぞ。

まず、開戦直後は守りに徹するのが基本。曹彰は戦場の中央辺りを動き回り、敵を弓兵の射程内に誘い込み、足止めしよう。潘璋は弓兵の護衛に徹し、特に弓兵が苦手な騎兵の突撃だけは絶対に阻止すること。

また、敵が近付くと弓兵を後退させたくなるが、弓兵は移動中に攻撃できないので、ヘタに動かすのは厳禁。騎兵からは移動速度の差で結局逃げられないし、槍兵が相手なら、このスターターの弓兵なら接触までにある程度のダメージを与えられるはずだ。

武力8の甘寧が攻撃できる範囲内に、狙った敵を引き込もう。

障害物、荒れ地など

前衛が全滅しても、障害物や、蒋欽を壁にして弓を射続けろ！

コスト+1.5のススメ

【UC】曹仁　【UC】于禁　【C】曹丕

弓兵を守れて、なおかつ機動力と突撃による攻撃力に優れている、騎兵を加えたいところだ。

魏の騎兵の中でも、曹丕は入手しやすい上に「指揮」を持っているので、弓兵と相性がいい。全部隊を「指揮」で強化すれば、かなり強力な布陣になる。ほかには伏兵持ちの于禁、「神速戦法」を持つ曹仁がお薦めだ。

三国志雑記　弓兵はほかの兵種と違って、敵に接触しなくても相手へ一方的にダメージを与えることができる。ほかの兵種は、兵力が残り数ドットまで減ると戦力としては期待できなくなるが、弓兵は別だ。最後まで諦めずに、地形や障害物を利用して攻撃を続けよう。特に上で紹介している呉スターターでは、甘寧の弓をどれだけ長く相手に当て続けられるかが勝負になるぞ。

計略防御指南之巻

～初心者必読の計略対処術～

し敵も使えることを忘れてはいけません。知識と工夫で危険な状況を回避しましょうぞ!

対戦前の配置画面で相手の計略を調べよ

対戦相手の決定時とカード配置画面では、相手プレイヤーの武将カードが公開されるので、相手がどんな計略を使えるのかを確認しよう。

そのためにも、今回のカードリストで強力&頻出する計略を持つ武将を覚え、対戦前のチェックを入念に行なおう。それが計略対策の第一歩だ。

危険な武将を探せ!

配置時間内に対戦相手の武将を確認。敵が狙っている計略の内容まで読み取れるとベストだ。

火計・水計は部隊配置で対処

発動した武将の前方直線を焼き尽くす火計、前方横長の範囲を水攻めにする水計。これらの計略を使われると、複数の味方部隊に大ダメージをくらい、一度に数部隊を撤退させられるケースがある。

これに対処するには、火計・水計の効果範囲内に味方の部隊を複数立ち入らせずに分散させる作戦をとろう。

攻城する場合も、全部隊を密集させて城壁に張り付かせていると、敵の火計・水計でまとめて攻撃される恐れがある。そのため、攻城する部隊と援護役の部隊を半々に分け、どちらかが敵の計略範囲に入らないように立ち回れば、少なくとも全部隊が撤退する事態は避けられる。

× 火・水計の範囲は広いぞ!

数部隊が撤退に追い込まれる危険性のある状況がこれ。右上に居る呂範が火計持ち。

○ 部隊を分散させて危機回避

計略の効果範囲内に一部隊しかいない時は、計略を放たれても被害は微少といえる。

御注進! この顔見たら要注意!!

対戦前に、これらの火計・水計持ち武将が対戦相手に存在したら要注意! 対戦中は移動速度の速い部隊で単騎突撃し、計略を放たれる前に撤退させたいところだ。

【SR】周瑜「最後の業火」　【C】呂範「火計」　【C】陳宮「水計」

【C】虞翻「火計」　【UC】荀攸「大水計」　【C】司馬懿「水計連破」

反計・看破の効果範囲に注意

対戦中にこちらの計略を敵に無効化・反射されることがある。これは敵軍に、反計もしくは看破(以下反計で統一)という計略を後出しされ、こちらの計略の発動を無効化されたからだ。

対戦相手のデッキに反計を持つ武将が居る場合、対戦中は常に反計持ちの武将の位置を確認し、反計の効果範囲を把握しておこう。その上で、こちらが計略を使用する際は、反計の範囲外に居るか、反計持ちの武将が撤退していることを確認してからがベストのタイミングというわけだ。

また、看破・反計持ちの武将は総じて武力が低い。部隊を派遣して早期撤退させよう。

「反計」「看破」の範囲

円形状に広範囲をカバーする反計。計略使用時は立ち入らないように!

「玄妙なる反計」の範囲

【R】荀彧が使用。前方直線が効果範囲なので見誤らないようにしたい。

計略予備知識之巻

～計略の小ワザを伝授～

知力時間って何だろう?

一部の武将カードの計略の項目に記されている「効果時間:知力時間」という一文。これは「計略の効果時間の長さは、計略を使用した武将の知力に比例する」ということをあらわしている。

計略「強化戦法」を例に挙げると、発動する武将の知力が1上がるごとに、効果時間が約2.5秒増加する。つまり、同じ強化戦法でも、知力1の武将では9秒弱で効果は切れてしまうが、知力7の武将では24秒弱も持続するのだ。

例えば、李典の強化戦法は武力が7に上がる。知力も7と高めなので、24秒弱も効果が続くのだ。

騎兵じゃないのにカウンター!?

騎兵の突撃に、槍兵の穂先をぶつけることで発生するカウンターの大打撃。実はこのカウンターは騎兵以外でも、移動速度の速い部隊に槍の穂先を当てると発生するのだ。

移動速度を上昇させる効果を持つ計略や、同様の兵法で移動速度が増した部隊は、槍の穂先に突っ込まないようにしよう。ただし、攻城兵は例外で、どんなに速くなってもカウンターは発生しない。また、移動速度を上げても騎兵以外は、突撃状態にはならないぞ。

移動速度を高めた部隊なら、弓兵にも槍兵の大打撃が適用される。

一部の計略は上乗せ効果あり

計略の中には、効果を上乗せできるものがある。例えば、計略「飛天の舞い」を発動して味方の移動速度を上げつつ、移動速度上昇効果のある「神速の大号令」を騎兵にかける。すると、移動速度の上昇効果は加算され、超スピードで移動できる騎兵のできあがり。

このほかにも、味方の武力を高める「後方指揮」と、自身の武力を上げる「強化戦法」の重ねがけなどが存在する。さまざまな組み合わせを試してみよう。

三国志雑記

範囲内に3本の雷を落とし、それぞれいずれかの敵に雷によるダメージを与える落雷。落雷は効果範囲が円形のため、味方部隊を密集させるのは基本的にNG。だが、雷が効果範囲内のどの部隊に落ちるかはランダムなので、運が良ければダメージが分散されてすべての部隊が生き残るケースも。兵力が満タンで知力の高い部隊を密集させて撃退に当たるのも一つの回避法だ。

基本武術之巻 〜初級テクニック〜

僅かな工夫でも、積み重なれば大きな戦果となります！ 以下に紹介しております武技は数々、戦闘と鍛錬では大切の事です。

騎兵の常時突撃

騎兵は平坦な場所で一定距離を移動すると、オーラを出しつつ加速する、「突撃」状態となる。この状態になると弓攻撃の被ダメージが激減し、接触した敵（槍兵の穂先を除く）に大打撃を与えることが可能になる。

しかし、敵が接近してきたのを確認してから動いても、突撃状態になる前に接触されてしまうことが多い。常に動かし続け、いつでも突撃状態にしておくことが騎兵運用の基本となる。敵へのプレッシャーにもなるぞ。

突撃状態は止まると解除されてしまう。細長い楕円形やひし形を描くように常に移動し続けよう。

騎兵は、常に走り回って突撃体勢を維持しておこう。

槍兵の広範囲迎撃

敵に接触していないと槍兵の前方に発生する、巨大な槍の穂先。この穂先には騎兵の突撃を止め、さらに大打撃を与える能力がある。しかし、敵騎兵がその速度を活かし、回り込んでくることもまれにあるのだ。

これに対して槍兵は、下図のように槍兵の武将カードを左右に動かし続ければ、迎撃範囲はかなり広くなる。こうすれば回避しようとした騎兵を引っ掛けたり、少なくとも、騎兵の動きを大きく制限することが可能だ。

激しく揺り動かすだけなので、とても簡単。しかも相手には迎撃範囲が予想しづらく、うかつに近付けない。

騎兵は強力だが、槍兵もまた強力。使いこなした方が勝つ！

弓兵の方向転換

弓兵は兵力を一切損なわずに相手を攻撃できる強力な兵種なので、頼りにしている人も多い。その一方で狙いたい敵以外の敵ばかりを攻撃してしまい、役に立たないと嘆いている人も居るのでは？

弓兵の攻撃対象は、正面（武将カードの上端が向いている方向）に居る敵が最優先される。戦局に合わせて、撃ちたい敵に矢を射るように、カードの向きを変えよう。ただし、この旋回も移動とみなされ、攻撃が中断されるので注意しよう。

突撃状態の騎兵を撃つよりは、槍兵などを撃った方が有効だ。攻撃対象は常に確認しよう。

このような場合は、どちらを攻撃するか決め、方向を合わせよう。

「再起の法」の諸注意

今現在、最も多く使われている兵法は、最初から覚えている「再起の法」だろう。撤退した全部隊を復活させるのは魅力だが、使うタイミングには十分に注意したい。

敵の攻勢で味方の半数が撤退して危険という時に、焦ってこの兵法を使ってしまうのは、基本的にはNG。この場合は、残った武将すべてを敵に当てて敵の兵力を少しでも削ろう。味方の武将が全滅してから「再起の法」を使った方が、効率がよくなるぞ。

焦りは禁物。復活後は多少兵力を回復してから出撃したい。

編成指南之巻 〜デッキ診断〜

編集部で「三国志大戦」をやっている人間のデッキを紹介し、どのように育てていくかを考察します。それにしても編集部のデッキはひどいですね。

ライター【柵照】のデッキ

武将名(勢力)	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略
【R】典韋(魏)	2.5	槍兵	9	1	柵	身代わり
【UC】張飛(蜀)	2	槍兵	8	3	勇	大車輪戦法
【R】趙雲(蜀)	2	槍兵	7	6	活	精神統一
【UC】法正(蜀)	1.5	槍兵	4	8	伏	後方指揮

さりげなく入れられた伏兵の【UC】法正に、なけなしの知性を感じる、力押しデッキ。【R】典韋、【UC】張飛が主力だが知力が低過ぎるため、この二人が火計などをくらったら、一撃撤退間違い無し。残りの二人で戦線は支えられない。ついでに弓デッキにも対処できないだろう。槍兵で統一したいなら【R】関羽を軸にして「車輪の大号令」を使うといい。さらに、【SR】龐統を入れ、「連環のススメ」で相手の知力と移動力を下げれば敵の計略も耐えられる。弓デッキ対策は、【R】姜維を入れれば完璧。後は【C】の関平、王平あたり。ってだれも残りませんでした。

編集【汚邪龍】のデッキ

武将名(勢力)	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略
【UC】諸葛瑾(呉)	1	弓兵	1	8	柵	孫呉の再編
【C】虞翻(呉)	1	弓兵	1	8	柵	火計
【UC】大喬(呉)	1.5	弓兵	1	6	魅	流星招来
【R】孫策(呉)	2	騎兵	8	3	勇・魅	小覇王の蛮勇
【R】張昭(呉)	1	弓兵	1	9	柵	防柵再建
【R】孫権(呉)	1.5	弓兵	4	6	柵・魅	若き王の手腕

【R】孫権の「若き王の手腕」で武力を上げて戦線を支え、スキを見て【UC】大喬の「流星招来」で敵城を攻撃する「待ち」重視のデッキだ。ただし、武力1の弓兵が4部隊もあるため、「流星招来」後に「若き王の手腕」を使う士気が無ければ、一気に戦列が崩壊する危険がある。そこで【R】孫権と【UC】大喬に換えて、【SR】呂蒙を入れてみよう。その上で「麻痺矢の大号令」を唱えれば、ほかの弓兵が活きてくる。さらに【R】孫策を、槍兵の【R】周泰にすれば敵騎兵への優秀なけん制役になる。余ったコスト0.5で、【UC】諸葛瑾を【UC】程普に換えれば大安定だ。

編集【慈影荊】のデッキ

武将名(勢力)	コスト	兵種	武力	知力	特技	計略
【SR】張遼(魏)	2.5	騎兵	9	7		神速の大号令
【UC】曹仁(魏)	1.5	騎兵	6	4		神速戦法
【R】楽進(魏)	1	騎兵	4	3	勇	強化戦法
【R】献帝(他)	1	歩兵	1	5	魅	勅命
【UC】典韋(魏)	2	槍兵	8	1	勇	漢の意地

【SR】張遼の「神速の大号令」で味方騎兵の移動速度を上げ、突撃で大ダメージを与える爆発力が魅力のデッキ。しかし、【SR】張遼以外は比較的知力が低めなので、相手に「火計・水計」などを使われてしまうと、一転して不利な状況に陥りやすい。そこで【R】献帝を、【C】劉曄か【SR】賈詡に換えてみよう。【C】劉曄は敵の計略発動を無効化する「看破」、賈詡は敵の武力・知力・移動速度を下げる「離間の計」を使えば、敵の計略威力を大幅にダウンさせられる。また、どちらも騎兵なので、「神速の大号令」との相性がいい。これでグッと勝率が上がるはずだ。

三国志雑記

デッキ診断のコーナーでは、あなたのデッキレシピを募集中です！ 診断希望のデッキ内容を、本誌巻末のアンケートハガキの自由欄に書き込んでお送りください。また、「こんなデッキにどうやったら勝てる!?」などといった質問や、「こんな状況ではどんな結果になる?」などといった、検証してほしい状況なども歓迎！ 当編集部の検証班が、とことん調べます！

騎兵と弓兵が攻城成否の要

攻城の際に、騎兵や弓兵などすべての兵種に攻城させている人が多い。敵を全滅させた直後ならそれでも構わないが、兵種別に役割を決めると、さらに効率がよくなるぞ。
まず、城攻撃力が高い槍兵・歩兵・攻城兵を攻城係にしよう。騎兵は、攻城している部隊を邪魔しにくる敵に対して、突撃を繰り返すのがお薦めだ。弓兵は直接攻城には参加せずに、弓が届く場所まで下がって攻城部隊を援護しよう。こうすれば攻城係に対するフォローは完璧だ。

この陣形での攻城が基本です。突撃と弓攻撃を駆使し、攻城係を死守しましょう!

複数の攻城は散開が基本

二人以上の武将で攻城するなら、必ず部隊の間隔を開けて配置しよう。こうして敵の迎撃戦力を分断すれば、片方の敵を騎兵や弓兵でせん滅しやすくなるのだ。
普通は城門を攻撃している部隊をツブしにくるので、城門には武力が高く、「大車輪戦法」や「強化戦法」などで敵の兵力を奪える武将をオトリとして送り込めば、城壁を攻めている武将の攻城を成功させつつ、敵の消耗を誘えるぞ。

二手に分かれた攻城係を、敵が部隊を分けて止めに来たら、各個撃破しよう。どちらか一部隊は攻城成功となる。

攻城成功率アップ!? 散開形態!

城門近くに敵を集中させてから、横に動くという策。敵に触れるか触れないか程度の離れ方をすれば、相手が気付きにくくいつの間にか攻城していることでしょう(笑)。

自城防衛に焦りは禁物

先ほどとは逆に、自城が攻められそうな場合は、まず落ち着くことが大切。各兵種の役割を守り、迎撃を邪魔してくる相手の援護部隊をたたこう。その際に強力な計略(火計など)を持つ援護役は、多少城ゲージを奪われてでも、先にツブしてしまおう。
また、攻城は「攻城ゲージ」がMAXになることで初めて城ゲージを奪えるのだが、攻城ゲージは敵武将が接触していると増えなくなる。つまり、その攻城部隊を倒せずとも、だれかが接触している間は攻城を食い止められるのだ。武力負けしている時は、無理に残存兵力を一度にぶつけたりせず、順番に一体ずつ接触・離脱をして時間を稼ごう。

槍兵で抑え、弓兵で射つ。そして騎兵で突撃。この基本は常に守ろう。特に弓兵は、攻撃方向に注意!

強力な武将が城門に張り付いていても、上図のようにこちらの武将を順番に当て、自城で回復を行なえば、その武将はずっと攻城できず、いつかは消耗して撤退していくぞ。

三国志豆知識

呉下の阿蒙(ごかのあもう)

呉の君主・孫権は、あるとき部下の呂蒙に学問をすすめる。呂蒙は勇将として重用されていたが無学で、重要な書類を口述で部下に書き取らせていた。主君に学をすすめられた呂蒙だが、軍務が多忙であり、勉強をする暇が無いと答える。孫権は「私は猛勉強をして学者になれと言っているのでは無い。歴史の本などを読み勉強すれば、武将として一層の成長がある。私も忙しい身だが、常に史書は手放さない」と、なおもすすめる。呂蒙もそこまでいわれては立つ瀬が無く、一念発起、猛勉強を始める。
あるとき、呉軍でも知識人として通る魯粛が呂蒙と話をしたところ、以前の猪武者とは思えないほどの学識ぶりに、「今の君は昔の"呉下の阿蒙(呉の蒙ちゃん、程度の意)"ではないな!」と驚く。すると呂蒙は「士たるもの、分かれて三日会わなければ大きく変わるもの。刮目して迎えるべきです」と答えた。どちらも有名な故事の元である。

水魚の交わり(すいぎょのまじわり)

旗揚げ以来苦労の連続だった劉備だが、ついに三顧の礼をもって諸葛亮(孔明)という大軍師を得る。劉備は諸葛亮の天下三分をはじめとした政策に感銘を受け、あたかも孔明が師であるかのごとく接する。
この、二十も歳の離れた若輩・孔明に対する劉備の態度に対して不満を漏らしたのが関羽と張飛。桃園における義兄弟の契り以来、彼らは義弟として、武将として劉備に身命を賭して仕えてきたプライドがあったからだ。義弟たちの愚痴に対して、劉備は「私にとっての孔明は、いうなれば魚と水のようなものだ。そうこぼさないでくれ」と諭した。
これが「水魚の交わり(君臣の仲がいいたとえ)」の由来となる。漢の再興という使命に不可欠な諸葛亮に対しては、たとえ自分が年長といえどもへりくだる。そういった劉備の姿勢が、配下に「命を賭してでも仕えたい」と思わせる魅力だったといえよう。劉備の人となりを表す逸話である。

寧我負人、毋人負我

後漢末期、董卓の横暴に対して曹操が立ち上がった。しかし曹操は董卓暗殺に失敗、生家の陳留へと逃げる。その際、逃避行の中で陳宮(のちの呂布の参謀)と出会い、曹操の志を聞いた陳宮がこれに従う。道中、曹操は叔父の呂伯奢の家に立ち寄った。このとき、呂伯奢の使用人が料理を作るために立てた什器の音を、曹操は自分を捕らえるための罠と勘違いする。曹操は使用人もろとも呂伯奢まで殺害し、勘違いだと分かってなお言い放つ。
「たとえ私が人に背いたとしても、他人が私に背くことは許さない!(寧我負人　毋人負我)」
自分の志を果たすために、あらゆるものを犠牲にする覚悟をした曹操。しかし、呂伯奢殺害を目の当たりにした陳宮は、一度は曹操の志の高さに付き従うことを決意したが、次第に疑念が付きまとうようになる。一般的な曹操のイメージである冷徹さが際立つ逸話といえる。

三国志雑記 攻城の際には、ほかにも気を付けるべき点がある。まず、弓兵の射撃では攻城ゲージがたまるスピードは「遅くなる」だけで、止めることはできないという点。そして神速戦法や連環の法、遁甲の法などといった移動速度を変化させる能力は、武将が自城を出入りする速度も変化させるという点にも気を付けたい。しかしこれらの兵法や計略を使えば、奇策も編み出せそう……?

登場武将一覧 ～武将カードデータ～

よく使われる言葉ですが、「敵を知り、己を知れば百戦危うからず」ですぞ！ この一覧表を利用して、一旗あげましょうぞ!!

リストの見方

国	レア	姓名 -字- (読み)	兵種	コスト	武力	知力	伏兵	復活	勇猛	防柵	魅力	計略名	効果範囲	必要士気	計略種別	No.	CB
1	2	3	4	5	6	7	8					9	10	11	12	13	14
魏	C	劉曄 -子揚- (りゅうよう しよう)	騎兵	1	1	6						看破	③円形中	2	反計系	045	
魏	UC	蔡文姫(さいぶんき)	騎兵	1	1	6						飛天の舞い	⑰全面(舞)	5	舞踏系	015	

番号	項目	説明
①	[illegible]	その武将が所属する勢力。「魏」「蜀」「呉」「他」の四つが存在する。
②	レア	カードが持つレア度(希少性)を表す。「C→UC→R→SR」の順にレア度が上がる。それぞれ「C」＝コモン、「UC」＝アンコモン、「R」＝レア、「SR」＝スーパーレアの意。
③	[illegible]	武将の「性」「名」「字(あざな)」と読み方。ちなみに字とは、成人した人に対して親や師、または自分が付けるあだ名のようなもの。呼び方としては「性＋名」「性＋字」が正しく、「性＋名＋字」は誤りとされている。(例)○諸葛亮、諸葛孔明 ×諸葛亮孔明
④	[illegible]	その武将の兵種。「騎兵」「槍兵」「弓兵」「歩兵」「攻城兵」の五種類が存在する。
⑤	[illegible]	その武将をデッキに入れることにより消費するコスト。
⑥	[illegible]	その武将が持つ、直接攻撃力・防御力を表す。
⑦	[illegible]	その武将が持つ賢さを表す。この数値が大きいほど計略の威力・防御力が上がったり、効果時間が長くなったりする。
⑧	[illegible]	その武将が持つ特技を表す。「伏兵」「復活」「勇猛」「防柵」「伏兵」の欄に「●」が記載してあれば、当該の特技を持つことを意味する。
⑨	[illegible]	その武将が使用できる計略。
⑩	[illegible]	計略が効果を発揮する範囲を表す。全部で20種あり、リストの最下段に図で表している。
⑪	[illegible]	計略を使用するのに必要な士気数を表す。
⑫	[illegible]	「火計」「水計」「落雷」:敵部隊にダメージを与える。 「強化」「超絶強化」:自身の能力を上げる。 「妨害」:敵の能力を引き下げる。 「回復」:味方の兵力を回復する。または、敵にかけられた妨害系計略を解消する。 「号令」「超絶号令」:複数の味方部隊を対象にした、強化系計略。 「天変」:気候を操り、火計・水計・落雷を強力にする。また、敵城に流星を落とす計略もある。 「反計」:敵の攻略発動を無効化したり、跳ね返したりする。 「舞踏」:踊っている間、味方の能力が上がる。 「復活」:撤退した部隊を復活させる。士気以外の代償が必要になるものもある。 「防柵」:設置された防柵を強化したり、再建することができる。
⑬	[illegible]	カードに記載してある通し番号。
⑭	[illegible]	オマケ。Check box（チェックボックス）の略。手に入れたカードはここに印を入れれば、カード資産を把握しやすくなる。

国	レア	姓名 -字- (読み)	兵種	コスト	武力	知力	特技 伏兵	復活	勇猛	防柵	魅力	計略名	効果範囲	必要士気	計略種別	No.	CB
魏	C	劉曄 -子揚- (りゅうよう しよう)	騎兵	1	1	6						看破	③円形中	2	反計系	045	
魏	UC	蔡文姫(さいぶんき)	騎兵	1	1	6					●	飛天の舞い	⑰全面(舞)	5	舞踏系	015	
魏	C	陳宮 -公台- (ちんきゅう こうだい)	騎兵	1	1	7						水計	⑬前横長小	7	水計系	035	
魏	SR	賈詡 -文和- (かく ぶんわ)	騎兵	1	1	9	●					離間の計	⑫前円形大	6	妨害系	004	
魏	SR	甄皇后(しんこうごう)	騎兵	1	2	7					●	悲哀の舞い	⑰全面(舞)	6	舞踏系	023	
魏	C	牛金(ぎゅうきん)	騎兵	1	3	1			●			奮起戦法	⑦自身	5	強化系	012	
魏	R	楽進 -文謙- (がくしん ぶんけん)	騎兵	1	4	3			●			強化戦法	⑦自身	4	強化系	007	
魏	UC	司馬懿 -仲達- (しばい ちゅうたつ)	騎兵	1.5	3	9	●					雲散霧消の計	⑩前円形小	6	妨害系	019	
魏	C	曹丕 -子桓- (そうひ しかん)	騎兵	1.5	4	7					●	指揮	⑤横長小	5	号令系	031	
魏	R	郭嘉 -奉孝- (かくか ほうこう)	騎兵	1.5	4	9	●					後方指揮	⑪前円形中	4	号令系	005	
魏	C	曹彰 -子文- (そうしょう しぶん)	騎兵	1.5	5	2			●			神速戦法	⑦自身	4	強化系	026	
魏	UC	曹洪 -子廉- (そうこう しれん)	騎兵	1.5	5	3						特攻戦法	⑦自身	4	強化系	025	
魏	UC	于禁 -文則- (うきん ぶんそく)	騎兵	1.5	5	6	●					魏武の強	⑦自身	4	強化系	001	
魏	UC	曹仁 -子孝- (そうじん しこう)	騎兵	1.5	6	4						神速戦法	⑦自身	4	強化系	028	
魏	R	司馬懿 -仲達- (しばい ちゅうたつ)	騎兵	2	5	9	●				●	水計連破	⑭横長	6	水計系	018	
魏	R	徐晃 -公明- (じょこう こうめい)	騎兵	2	7	3		●				神速戦法	⑦自身	4	強化系	022	
魏	R	夏侯惇 -元譲- (かこうとん げんじょう)	騎兵	2	7	7			●		●	隻眼の睨み	③円形中	5	妨害系	010	
魏	R	曹操 -孟徳- (そうそう もうとく)	騎兵	2	7	9					●	特攻の大号令	⑤横長小	7	号令系	030	
魏	UC	夏侯淵 -妙才- (かこうえん みょうさい)	騎兵	2	8	3						神速戦法	⑦自身	4	強化系	009	
魏	SR	龐徳 -令明- (ほうとく れいめい)	騎兵	2	8	4			●			特攻戦法	⑦自身	4	強化系	042	
魏	UC	夏侯惇 -元譲- (かこうとん げんじょう)	騎兵	2.5	8	6						強化戦法	⑦自身	4	強化系	011	
魏	SR	張遼 -文遠- (ちょうりょう ぶんえん)	騎兵	2.5	9	7						神速の大号令	⑤横長小	7	号令系	034	
魏	SR	曹操 -孟徳- (そうそう もうとく)	騎兵	3	8	10	●	●			●	覇者の求心	⑤横長小	6	号令系	029	
魏	UC	程昱 -仲徳- (ていいく ちゅうとく)	槍兵	1	1	8	●					反計	③円形中	2	反計系	037	
魏	C	満寵 -伯寧- (まんちょう はくねい)	槍兵	1.5	3	7				●		連環の小計	⑩前円形小	5	妨害系	043	
魏	UC	典韋(てんい)	槍兵	2	8	1			●			漢の意地	⑦自身	4	超絶強化系	039	
魏	R	許褚 -仲康- (きょちょ ちゅうこう)	槍兵	2.5	9	1				●		挑発	⑪前円形中	3	妨害系	013	
魏	R	典韋(てんい)	槍兵	2.5	9	1				●		身代わり	※1	3	復活系	038	
魏	C	曹植 -子建- (そうしょく しけん)	弓兵	1	1	6				●	●	浄化の計	③円形中	2	回復系	027	
魏	SR	張春華(ちょうしゅんか)	弓兵	1	1	7					●	雲散消沈の計	⑩前円形小	6	妨害系	033	
魏	R	荀彧 -文若- (じゅんいく ぶんじゃく)	弓兵	1	1	9						玄妙なる反計	⑨前縦長	3	反計系	020	
魏	C	蒯越 -異度- (かいえつ いど)	弓兵	1	2	7	●					弱体化の計	⑫前円形大	5	妨害系	003	
魏	C	郭皇后(かくこうごう)	弓兵	1	2	7					●	弱体化の小計	⑩前円形小	4	妨害系	006	
魏	C	陳羣 -長文- (ちんぐん ちょうぶん)	弓兵	1	2	7						雲散の計	⑩前円形小	3	妨害系	036	

※1:撤退中の味方の中から、ランダムで1部隊　※2:撤退中の味方の中から、ランダムで2部隊

①自陣 ②敵陣 ③円形中 ④円形大 ⑤横長小 ⑥横長大 ⑦自身 ⑧縦長 ⑨前縦長 ⑩前円形小 ⑪前円形中 ⑫前円形大 ⑬前横長小 ⑭前横長 ⑮全体 ⑯全面 ⑰全面(舞) ⑱敵城 ⑲敵城(舞) ⑳特殊(場)

国	レア	姓名 -字-（読み）	兵種	コスト	武力	知力	特技 伏兵	復活	勇猛	防柵	魅力	計略名	効果範囲	必要士気	計略種別	No.	CB
魏	C	蔡瑁 -徳珪-（さいぼう とくけい）	弓兵	1	3	5						連環の小計	⑩前円形小	5	妨害系	016	
魏	C	李典 -曼成-（りてん まんせい）	弓兵	1	3	7						強化戦法	⑦自身	4	強化系	044	
魏	C	甄皇后（しんこうごう）	弓兵	1.5	3	7				●	●	飛天の舞い	⑰全面（舞）	5	舞踏系	024	
魏	UC	荀攸 -公達-（じゅんゆう こうたつ）	弓兵	1.5	3	8				●		大水計	⑭横長	7	水計系	021	
魏	SR	王異（おうい）	弓兵	1.5	4	8				●	●	鼓舞の舞い	⑰全面（舞）	4	舞踏系	002	
魏	C	文聘 -仲業-（ぶんぺい ちゅうぎょう）	弓兵	1.5	5	2				●		強化戦法	⑦自身	4	強化系	040	
魏	R	夏侯淵 -妙才-（かこうえん みょうさい）	弓兵	2	7	4			●		●	首都よりの援軍	⑪前円形中	5	回復系	008	
魏	UC	許褚 -仲康-（きょちょ ちゅうこう）	弓兵	2	8	1						奮起戦法	⑦自身	5	強化系	014	
魏	UC	張郃 -儁乂-（ちょうこう しゅんがい）	攻城兵	2	7	5						魏武の強	⑦自身	4	強化系	032	
魏	UC	卞皇后（べんこうごう）	歩兵	1	1	7						鼓舞の舞い	⑰全面（舞）	4	舞踏系	041	
魏	R	左慈 -元放-（さじ げんほう）	歩兵	1.5	1	8	●	●				変化の術	⑦自身	4	強化系	017	
呉	R	孫堅 -文台-（そんけん ぶんだい）	騎兵	2	7	6					●	天啓の幻	⑤横長小	7	超絶号令系	110	
呉	R	孫策 -伯符-（そんさく はくふ）	騎兵	2	8	3			●		●	小覇王の蛮勇	⑦自身	5	超絶強化系	111	
呉	C	潘璋 -文珪-（はんしょう ぶんけい）	槍兵	1	3	3						強化戦法	⑦自身	4	強化系	122	
呉	C	陳武 -子烈-（ちんぶ しれつ）	槍兵	1.5	5	3			●			漢の意地	⑦自身	4	超絶強化系	118	
呉	R	孫尚香（そんしょうこう）	槍兵	1.5	5	4					●	呉への援軍	⑪前円形中	5	回復系	112	
呉	R	周泰 -幼平-（しゅうたい ようへい）	槍兵	2	7	4				●		漢の意地	⑦自身	4	超絶強化系	098	
呉	SR	小喬（しょうきょう）	弓兵	1	1	4					●	還矢の舞い	⑰全面（舞）	5	舞踏系	103	
呉	SR	大喬（だいきょう）	弓兵	1	1	4					●	封印の舞い	⑰全面（舞）	12	舞踏系	113	
呉	C	虞翻 -仲翔-（ぐほん ちゅうしょう）	弓兵	1	1	8				●		火計	⑧縦長	7	火計系	095	
呉	SR	呉夫人（ごふじん）	弓兵	1	1	8				●	●	賢母の助け	⑪前円形中	5	号令系	097	
呉	UC	諸葛瑾 -子瑜-（しょかつきん しゆ）	弓兵	1	1	8				●		孫呉の再編	※1	4	復活系	106	
呉	R	張昭 -子布-（ちょうしょう しふ）	弓兵	1	1	9				●		防柵再建	⑯全面	6	防柵系	117	
呉	UC	張紘 -子綱-（ちょうこう しこう）	弓兵	1	1	9				●		防柵強化	⑯全面	4	防柵系	116	
呉	C	韓当 -義公-（かんとう ぎこう）	弓兵	1	3	3						精神統一	⑦自身	4	強化系	092	
呉	C	凌操（りょうそう）	弓兵	1	3	3						麻痺矢戦法	⑦自身	4	強化系	124	
呉	C	朱治 -君理-（しゅち くんり）	弓兵	1	3	5						遠弓戦法	⑦自身	4	強化系	102	
呉	UC	大喬（だいきょう）	弓兵	1.5	1	6					●	流星招来	⑱敵城	7	天変系	114	
呉	R	孫権 -仲謀-（そんけん ちゅうぼう）	弓兵	1.5	4	6				●	●	若き王の手腕	⑥横長大	6	号令系	109	
呉	UC	魯粛 -子敬-（ろしゅく しけい）	弓兵	1.5	4	8				●		指揮	⑤0横長小	5	号令系	129	
呉	C	蒋欽 -公奕-（しょうきん こうえき）	弓兵	1.5	5	3						遠弓戦法	⑦自身	4	強化系	105	
呉	C	董襲 -元代-（とうしゅう げんだい）	弓兵	1.5	5	4						漢の意地	⑦自身	4	超絶強化系	121	
呉	UC	凌統 -公績-（りょうとう こうせき）	弓兵	1.5	5	4						仇討ち	⑦自身	4	強化系	125	
呉	UC	程普 -徳謀-（ていふ とくぼう）	弓兵	1.5	5	6				●		遠弓戦法	⑦自身	4	強化系	119	
呉	C	朱桓 -休穆-（しゅかん きゅうぼく）	弓兵	1.5	5	7						火計	⑧縦長	7	火計系	101	
呉	C	丁奉 -承淵-（ていほう しょうえん）	弓兵	1.5	6	4						麻痺矢戦法	⑦自身	4	強化系	120	
呉	R	陸遜 -伯言-（りくそん はくげん）	弓兵	2	5	8				●		夷陵の炎	⑭横長	8	火計系	123	
呉	SR	孫権 -仲謀-（そんけん ちゅうぼう）	弓兵	2	5	8				●	●	守成の名君	①自陣	4	妨害系	108	
呉	UC	徐盛 -文嚮-（じょせい ぶんきょう）	弓兵	2	6	7				●		麻痺矢戦法	⑦自身	4	強化系	107	
呉	R	周瑜 -公瑾-（しゅうゆ こうきん）	弓兵	2	6	9	●				●	赤壁の大火	⑧縦長	7	火計系	100	
呉	R	呂蒙 -子明-（りょもう しめい）	弓兵	2	7	4				●		呉下の阿蒙	⑦自身	5	強化系	128	
呉	R	太史慈 -子義-（たいしじ しぎ）	弓兵	2	8	4			●			天衣無縫	⑦自身	6	超絶強化系	115	
呉	UC	甘寧 -興覇-（かんねい こうは）	弓兵	2.5	8	6						強化戦法	⑦自身	4	強化系	094	
呉	SR	呂蒙 -子明-（りょもう しめい）	弓兵	2.5	8	9				●		麻痺矢の大号令	⑥横長大	6	号令系	127	
呉	SR	周瑜 -公瑾-（しゅうゆ こうきん）	弓兵	3	8	10	●				●	最期の業炎	⑧縦長	4	火計系	099	
呉	UC	黄蓋 -公覆-（こうがい こうふく）	攻城兵	1.5	5	4						漢の意地	⑦自身	4	超絶強化系	096	
呉	SR	甘寧 -興覇-（かんねい こうは）	攻城兵	2	8	2			●			奮起戦法	⑦自身	5	強化系	093	
呉	C	呂範 -子衡-（りょはん しこう）	歩兵	1	2	8	●					火計	⑧縦長	7	火計系	126	
呉	UC	小喬（しょうきょう）	歩兵	1.5	1	4				●	●	流星招来	⑱敵城	7	天変系	104	
蜀	C	張松 -永年-（ちょうしょう えいねん）	騎兵	1	1	7						挑発	⑪前円形中	3	妨害系	070	
蜀	C	廖化 -元倹-（りょうか げんけん）	騎兵	1	3	4						強化戦法	⑦自身	4	強化系	091	
蜀	R	徐庶 -元直-（じょしょ げんちょく）	騎兵	1.5	3	9	●					落雷	⑪前円形中	6	落雷系	065	
蜀	UC	厳顔（げんがん）	騎兵	1.5	5	4			●			奮起戦法	⑦自身	5	強化系	055	
蜀	UC	馬岱（ばたい）	騎兵	1.5	5	6	●					強化戦法	⑦自身	4	強化系	076	
蜀	R	魏延 -文長-（ぎえん ぶんちょう）	騎兵	1.5	6	4						反逆の狼煙	⑦自身	4	強化系	053	
蜀	UC	黄忠 -漢升-（こうちゅう かんしょう）	騎兵	2	7	4			●			不撓不屈	⑦自身	6	強化系	060	
蜀	R	馬超 -孟起-（ばちょう もうき）	騎兵	2	8	3			●			一騎当千	⑦自身	5	強化系	078	

※1：撤退中の味方の中から、ランダムで1部隊　※2：撤退中の味方の中から、ランダムで2部隊

①自陣 ②敵陣 ③円形中 ④円形大 ⑤横長小 ⑥横長大 ⑦自身 ⑧縦長 ⑨前縦長 ⑩前円形小 ⑪前円形中 ⑫前円形大 ⑬前横長小 ⑭前横長 ⑮全体 ⑯全面 ⑰全面（舞） ⑱敵城 ⑲敵城（舞） ⑳特殊（場）

国	レア	姓名 -字-（読み）	兵種	コスト	武力	知力	特技					計略名	効果範囲	必要士気	計略種別	No.	CB
							伏兵	復活	勇猛	防柵	魅力						
蜀	SR	趙雲 -子龍-（ちょううん しりゅう）	騎兵	2.5	8	7		●				神速戦法	⑦自身	4	強化系	068	
蜀	R	張飛 -翼徳-（ちょうひ よくとく）	騎兵	2.5	9	4			●			火事場の馬鹿力	⑦自身	4	強化系	071	
蜀	SR	馬超 -孟起-（ばちょう もうき）	騎兵	2.5	9	5					●	白銀の獅子	⑦自身	5	強化系	077	
蜀	C	陳珪&陳登（ちんけい&ちんとう）	槍兵	1	1	5				●		挑発	⑪前円形中	3	妨害系	073	
蜀	C	夏侯月姫（かこうげっき）	槍兵	1	1	7					●	落雷	⑪前円形中	6	落雷系	048	
蜀	UC	糜竺 -子仲-（びじく しちゅう）	槍兵	1	1	7						再々出撃	※2	5	復活系	080	
蜀	UC	馬良 -季常-（ばりょう きじょう）	槍兵	1	1	8						守護の剛雷	①自陣	8	落雷系	079	
蜀	R	龐統 -士元-（ほうとう しげん）	槍兵	1	1	9	●					連環の計	⑫前円形大	6	妨害系	084	
蜀	C	孫乾 -公祐-（そんけん こうゆう）	槍兵	1	2	5						再出撃	※1	4	復活系	066	
蜀	C	呉懿 -子遠-（ごい しえん）	槍兵	1	3	3						援軍	③円形中	6	回復系	056	
蜀	C	劉封（りゅうほう）	槍兵	1	3	3						大車輪戦法	⑦自身	4	強化系	090	
蜀	C	孟達 -子慶-（もうたつ しけい）	槍兵	1	3	4						反逆の狼煙	⑦自身	4	強化系	085	
蜀	SR	諸葛亮 -孔明-（しょかつりょう こうめい）	槍兵	1.5	2	10	●				●	破壊の豪雷	②敵陣	8	落雷系	063	
蜀	R	劉備 -玄徳-（りゅうび げんとく）	槍兵	1.5	4	6					●	桃園の誓い	③円形中	7	超絶号令系	089	
蜀	UC	法正 -孝直-（ほうせい こうちょく）	槍兵	1.5	4	8	●					後方指揮	⑪前円形中	4	号令系	082	
蜀	SR	龐統 -士元-（ほうとう しげん）	槍兵	1.5	4	9	●					連環のススメ	⑥横長大	6	妨害系	083	
蜀	UC	陳到 -叔至-（ちんとう しゅくし）	槍兵	1.5	5	3		●				大車輪戦法	⑦自身	4	強化系	074	
蜀	C	関平（かんぺい）	槍兵	1.5	5	4						大車輪戦法	⑦自身	4	強化系	052	
蜀	C	雷銅（らいどう）	槍兵	1.5	5	5						落雷	⑪前円形中	6	落雷系	086	
蜀	C	王平 -子均-（おうへい しきん）	槍兵	1.5	5	5				●		強化戦法	⑦自身	4	強化系	047	
蜀	UC	周倉（しゅうそう）	槍兵	1.5	6	3						大車輪戦法	⑦自身	4	強化系	062	
蜀	SR	劉備 -玄徳-（りゅうび げんとく）	槍兵	2	6	7		●			●	劉備の大徳	④円形大	6	号令系	088	
蜀	R	趙雲 -子龍-（ちょううん しりゅう）	槍兵	2	7	6		●				精神統一	⑦自身	4	強化系	069	
蜀	R	姜維 -伯約-（きょうい はくやく）	槍兵	2	7	7						挑発	⑪前円形中	3	妨害系	054	
蜀	UC	張飛 -翼徳-（ちょうひ よくとく）	槍兵	2	8	3			●			大車輪戦法	⑦自身	4	強化系	072	
蜀	UC	関羽 -雲長-（かんう うんちょう）	槍兵	2.5	8	6						強化戦法	⑦自身	4	強化系	050	
蜀	R	関羽 -雲長-（かんう うんちょう）	槍兵	3	9	7				●	●	車輪の大号令	⑤横長小	6	号令系	049	
蜀	C	糜夫人（びふじん）	弓兵	1	1	4						身代わり	※1	3	復活系	081	
蜀	C	伊籍 -機伯-（いせき きはく）	弓兵	1	2	6						援軍	③円形中	6	回復系	046	
蜀	C	沙摩柯（しゃまか）	弓兵	1.5	5	3			●			零距離戦法	⑦自身	4	強化系	061	
蜀	SR	孫尚香（そんしょうこう）	弓兵	1.5	5	4					●	蜀への援軍	⑪前円形中	5	回復系	067	
蜀	R	馬謖 -幼常-（ばしょく ようじょう）	弓兵	2	4	7	●					泣斬馬謖	–	3	回復系	075	
蜀	R	黄忠 -漢升-（こうちゅう かんしょう）	弓兵	2	8	4						零距離戦法	⑦自身	4	強化系	059	
蜀	R	諸葛亮 -孔明-（しょかつりょう こうめい）	攻城兵	1.5	2	9	●					東南の風	⑳特殊（場）	3	天変系	064	
蜀	SR	黄月英（こう げつえい）	[illegible]	1.5	1	9					●	黄式加速装置	⑦自身	4	強化系	057	
蜀	UC	黄月英（こう げつえい）	[illegible]	1.5	3	8					●	援軍	③円形中	6	回復系	058	
蜀	UC	甘皇后（かんこうごう）	歩兵	1	1	3					●	回復の舞い	⑰全面（舞）	7	舞踏系	051	
蜀	UC	劉禅 -公嗣-（りゅうぜん こうし）	歩兵	1	1	1		●				勅命	⑮全体	4	号令系	087	
他	C	裴元紹（はいげんしょう）	騎兵	1	2	1		●				強化戦法	⑦自身	4	強化系	145	
他	UC	公孫瓚 -伯珪-（こうそんさん はくけい）	騎兵	1.5	5	5					●	白馬陣	⑤横長小	5	号令系	134	
他	SR	呂布 -奉先-（りょふ ほうせん）	騎兵	3	10	1			●			天下無双	⑦自身	6	超絶強化系	148	
他	UC	周倉（しゅうそう）	槍兵	1	3	1		●				強化戦法	⑦自身	4	強化系	136	
他	UC	張魯 -公祺-（ちょうろ こうき）	弓兵	1	1	5				●		五斗米道	※1	4	復活系	142	
他	C	劉表 -景升-（りゅうひょう けいひょう）	弓兵	1	1	7				●	●	指鹿為馬の計	⑫前円形大	3	妨害系	147	
他	C	黄祖（こうそ）	弓兵	1.5	5	3	●	●				麻痺矢戦法	⑦自身	4	強化系	133	
他	C	張任（ちょうじん）	弓兵	1.5	6	6	●					強化戦法	⑦自身	4	強化系	138	
他	C	劉璋 -季玉-（りゅうしょう りぎょく）	歩兵	1	1	3				●	●	援軍	③円形中	6	回復系	146	
他	R	献帝（けんてい）	歩兵	1	1	5					●	勅命	⑮全体	4	号令系	132	
他	R	于吉（うきつ）	歩兵	1	1	8	●					降雨	⑳特殊（場）	3	天変系	130	
他	R	司馬徽 -徳操-（しばき とくそう）	歩兵	1	1	8				●		師の教え	⑤横長小	3	号令系	135	
他	UC	南華老仙（なんかろうせん）	歩兵	1	1	8		●			●	金仙丹	⑪前円形中	6	回復系	144	
他	SR	張角（ちょうかく）	歩兵	1	2	8					●	太平要術	⑯全面	6	復活系	137	
他	C	程遠志（ていえんし）	歩兵	1	3	2		●				黄巾の群れ	⑦自身	3	回復系	143	
他	C	張宝（ちょうほう）	歩兵	1	3	7						落雷	⑪前円形中	6	落雷系	140	
他	C	邢道栄（けいどうえい）	歩兵	1	4	1		●	●			強化戦法	⑦自身	4	強化系	131	
他	C	張梁（ちょうりょう）	歩兵	1	5	1						黄巾の群れ	⑦自身	3	回復系	141	
他	SR	貂蝉（ちょうせん）	歩兵	1.5	3	8					●	傾国の舞い	⑲敵城（舞）	7	舞踏系	139	

※1：撤退中の味方の中から、ランダムで1部隊　※2：撤退中の味方の中から、ランダムで2部隊

①自陣	②敵陣	③円形中	④円形大	⑤横長小	⑥横長大	⑦自身	⑧縦長	⑨前縦長	⑩前円形小	⑪前円形中	⑫前円形大	⑬前横長小	⑭前横長	⑮全体	⑯全面	⑰全面（舞）	⑱敵城	⑲敵城（舞）	⑳特殊（場）

矢川　いや、それはそれでいいと思うんですけどね。遊び方の幅を広げたかったのと、ハマる部分を少なくしたかったということで。倒すのが難しいボスに出会ったとしても、どうにもならずに先に進めないというのが自分がゲームをやる上で嫌なんです。波動ガンを持っていけさえすれば極端に強いわけで、連発すればどんなボスでも倒せるので先の面に行ける。それだと後半でボムが足りなくなるけれど、何とか戦っていくうちに前半は慣れてきて、どんどん必要ではなくなってくる。そうすると後半に波動ガンが持ち越せてさらに先が見える。そういう感じにしたかったんです。まあ個人的にはそんなにゲームを簡単にしたくないという気持ちもあるんですが（笑）、もっと慣れてきたら、みんなボムを使ってどんどん壊して、ボスもパーツを破壊して（注3）、それでボスが大変なことになって……って感じですかね（笑）。

キャラデザインのコンセプトは ぶっちゃけ「ゴスロリ」です

キャラクター秘話

――今回のキャラデザインのコンセプトを教えてください。

若林　まず、『鋳薔薇』はボス側のキャラを目立たせています。それに対比して、プレイヤー側のキャラはあまり目立たないように抑えているんですね。それから、『虫姫さま（注4）』が「自キャラの女の子一人に対して男の子の敵が居る」という図でしたので、それに被らないように、今回は「プレイヤーが男、それに対して敵は女でそこそこの年齢の人」というのをスタートにしてキャラクターを作っていきました。ボスキャラのデザインのコンセプトは、ぶっちゃけ「ゴスロリ！」みたいな感じではありますね。

――おお～!!（謎の歓声）

若林　娘さんたちに限ってはですが（笑）。テレサ博士は薔薇、シャープといったカッコいい感じ、かつモノトーン気味で。白と黒で攻めて、ポイントに赤を入れて引き締めて、って感じですね。設定ストーリーでも、機械的というか、人の暖かさを感じさせないような冷たいイメージでやっていこうと。

――キャラクターの「年齢」など公表されていましたっけ？

若林　えーと、年齢は……出してないですね。

――年齢は秘密ですか。

若林　秘密です。想像で楽しんでください（笑）。

――では最後に、プレイヤーにメッセージをお願いできますか。

若林　まあ、やってみて凄く簡単ではないし大変だとは思いますが（笑）、楽しんでやっていただければと思います。それが一番です。

矢川　えっと……特に無いなあ（笑）。いつも自分が遊んで面白いものを作りたいと思っているので。

――今回はそうなりましたか？

矢川　まあ「こんなもんかな」ってところですかね（笑）。

――（笑）。本日はお忙しい中、ありがとうございました。

（敬称略　2005年4月　株式会社ケイブ本社にて収録）

待ち受けるはローズ・ガーデンの美しくも凶悪なる薔薇たち。撃破するのがためらわれる？

若林 明
Akira Wakabayashi

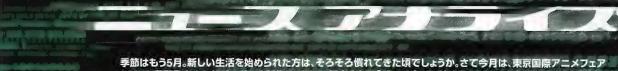
ではグラフィックの総括を担当。過去のケイブ作品においても、氏の描き出す美麗かつ繊細な世界観にはある種の感動すら覚えることができる。もちろん、本作もその例外ではない。

■注1：ケイブの作品
『怒首領蜂』（97年）で「弾幕」という概念を定着させ、その後もシューティングゲームメーカーの第一線として活躍するケイブの新作『鋳薔薇』は、俗に言う「弾幕シューティング」ではなく「大破壊系シューティング」とのこと。

■注2：オプションシステム
本作では、自機がどの方向からオプションアイテムを回収するかによって左右・後方の3カ所から任意にオプションを付ける位置を選択できる。

■注3：パーツ破壊
本作のボスには複数のパーツが配置されており、軒並み高得点となっている。……が、基本的にパーツを破壊していくごとに攻撃は激しくなり、すべてのパーツを剥がしたときには軽い絶望感すら覚えることができる。実に攻略のしがいがありそうだ。

基本的にパーツを壊していくとボスの攻撃は苛烈さを増していく。こりゃキツイ。

■注4：虫姫さま（'04年）
新基板による美麗なグラフィックとさらなる弾幕で、今なお多くのプレイヤーから支持されている作品。爆裂難度のウルトラモードも話題を呼んだ。キャラクター人気も高く、最近では主人公「レコ姫」のフィギュアも登場。

季節はもう5月。新しい生活を始められた方は、そろそろ慣れてきた頃でしょうか。さて今月は、東京国際アニメフェア2005で電撃発表されたガンダムの新作や、PS2で発売される『ヴァンパイア』決定版、ナムコのサントラ情報、お台場にオープンした日本一のゾイドショップの情報などをお届け。G.Wは遊びに遊んで、5月病を吹き飛ばそう!

Release

東京国際アニメフェア 2005で「ガンダム」の新作2タイトルが初お目見え!

2005年、「機動戦士ガンダム」の原点と最新作をモチーフにしたアーケードゲームが登場!

2005年3月31日〜4月3日にかけて、東京ビッグサイトで開催された東京国際アニメフェア 2005。バンプレストブースで、何とガンダムを題材にした新作が一挙2タイトル発表されたぞ!

まず『機動戦士ガンダム0079 カードビルダー』。初代「ガンダム」をモチーフにした、トレーディングカードを用いたサテライトタイプのゲームだ。プレイヤーは、キャラクター、メカニック、ウエポン、カスタムの四種類のカードを最大5枚で任意に組み合わせ、ユニットを作成。地球連邦軍とジオン軍のどちらかに所属して、一年戦争に参戦することになる。

気になるもう1本は、『機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.』。『連邦 vs. ジオン』、『エゥーゴ vs. ティターンズ』の流れを汲むシリーズ最新作だ。こちらは今号の14ページから徹底紹介しているので、そちらを要チェック!

センターモニター

センターモニターには、一年戦争の情勢らしきものが映っている。オデッサやジャブローに赴くか、宇宙に飛び出すか……? アムロやシャアではなく、プレイヤー自身が一年戦争に参戦するのだ。

筐体

筐体にはカードを置いてプレイするための盤面がある。直感的にプレイできるので、ゲームから少し離れていた、いわゆる「ファースト直撃世代」の人もすんなり入ることができるだろう。

©創通エージェンシー・サンライズ

※今回発表した2タイトルの内容は、開発途中のため、変更になる場合があります。

ショー会場のバンプレストブースにて、電撃発表された本作。稼働予定時期の夏に向け、期待は高まる一方!

©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送 ©BANPREST 2005
©CAPCOM CO., LTD. 2005 / ALL RIGHTS RESERVED.

Release

ゲーマー必見の『ヴァンパイア』決定版が登場!

http://www.capcom.co.jp/

2005年5月19日(木)に、カプコンより、『ヴァンパイア』シリーズがすべて収録された『ヴァンパイア ダークストーカーズコレクション』が発売されるぞ!

各タイトルの忠実移植に加え、トレーニングモード、ギャラリーモードなどは当然のように完備。ほかにも、あっと驚くような追加要素が……? 格闘ゲームファンは、必携の1本だ!

今日も高い評価を受ける『ヴァンパイア』シリーズ。"目押しコンボ"で懐かしさを噛み締めるのもまた一興。

ヴァンパイア ダークストーカーズコレクション

- **発売日**:2005年5月19日(木)
- **価格**:5,040円(税込)
- **プラットフォーム**:PlayStation 2専用
- **ジャンル**:対戦格闘
- **収録タイトル**:『ヴァンパイア』、『ヴァンパイアハンター』、『ヴァンパイアセイヴァー』、『ヴァンパイアセイヴァー2』、『ヴァンパイアハンター2』

PRESENT!
カプコン様から、PS2専用ソフト『ヴァンパイア ダークストーカーズコレクション』を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、52ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.

Release

西村キヌ氏徹底監修の極上フィギュア発売!

http://www.yamato-toys.co.jp/

2005年5月、カプコンと、フィギュアやトイで有名な、株式会社やまとのコラボレーションによる「カプコンフィギュアコレクション 西村キヌ」が発売される。製作にあたっては、カプコンを代表するデザイナー、西村キヌ氏が全面監修。キャラの選別から設定画の描き起こし、原型のデザインなど、すべてが氏の徹底したこだわりによるものだ。カプコンフィギュアの中でも最高といえるほどのデキを誇るこのフィギュア、買わない手は無いぞ!

初フィギュア化となる制服姿のいぶきや、デビロット姫など、渋さが光る顔ぶれがそろっている。

©CAPCOM CO., LTD ©2003 YAMATO Co., Ltd.

カプコンフィギュアコレクション 西村キヌ

- **発売日**:2005年5月予定
- **価格**:399円(税込み)
- **サイズ**:高さ約5〜12cm
- **販売**:株式会社やまと
- **種別**:彩色済みフィギュア全12種類(オリジナルカラー6種、リペイント6種)
- **お問い合わせ**:03-3526-6080(やまとカスタマーサービスセンター)

Release

『三国志大戦』のオフィシャルカードバインダーが好評発売中！

http://segadirect.jp/

カードを用いたリアルタイムバトルで「三国志」の世界を楽しめる『三国志大戦』。2005年5月現在、オフィシャルバインダーがセガダイレクト専売で好評発売中！　バインダーに加え、カードのデータなどを掲載したデータリスト、オリジナルデッキケースなどが付属。デラックス版には、さらに豪華特典が付くぞ（右のカコミ参照）。

一番の目玉は、このバインダーオリジナルのエクストラカード「劉備」！　カードのコンプリートをするためにも、『三国志大戦』プレイヤーは持っていて損は無いぞ！

三国志大戦 オフィシャルカードバインダー

●価格：通常版：5,040円（税込）
　　　デラックス版：7,140円（税込）
●発売日：2005年4月28日（木）
●セット内容（通常版、デラックス版共通）：
　カードバインダー
　8ポケット・カードリフィル×21枚
　カードデータリスト
　オリジナルデッキケース
　組み立て式ストレージBOX
　エクストラカード「EX001/劉備」
・デラックス版のみの特典
　オリジナルトップローダー×8枚
　オリジナルプレイシート

PRESENT! セガ様から、三国志大戦 オフィシャルカードバインダーの通常版とデラックス版を各1名様分ずついただきました。詳しい応募方法は、52ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

©SEGA, 2005　※写真はデラックス版のものです。

News

お台場に日本一のゾイドショップが誕生！

2005年4月9日（土）、東京・港区のトイザらスお台場店（アクアシティお台場内）に、幅広い年齢層に支持されている玩具、ゾイドの専門コーナー「ZOIDS SHOP」がオープンした。

オープン当日は、開店前から熱心なファンたちが集い、何と100mを超える長蛇の列に！　開店後はファンたちで常に店内が賑わい、買い物に、ゲームにと大盛況だったぞ。

近年、アニメ化、ゲーム化と、盛り上がりを見せるゾイド。今号の20ページ、新作「ゾイドインフィニティEX」の紹介記事も要チェックだ！

並びすぎ!?
デカすぎ!?
売れ行きよすぎ!?

ファン集結！　どこまでも続く人、ひと、ヒト……。（写真上）
大迫力の実物大「モルガ」。見ると圧倒されます。（写真中）
開店後、3分で陳列棚が空になるほどの商品も。（写真下）

PRESENT! トミー様から、トイザらス限定のリバイバル版ゾイド「MOLGA（モルガ）」を2名様分いただきました。詳しい応募方法は、52ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

©1983-2005 TOMY　©ShoPro・TV Tokyo
ZOIDS is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under license.

Release

極上のナムコサウンドに酔いしれよう！

1993年、それまでに類を見なかった美麗なグラフィックと、ゲームとしての楽しさを追求した操作性で多くのゲーマーを虜にした『リッジレーサー』。昨年12月にPSPで発売された同シリーズの最新作、『リッジレーサーズ』のサントラが、去る4月27日に発売された。Disc1は『リッジレーサーズ』の新曲を網羅、Disc2では、同作に再収録されたシリーズの名曲と、そのリミックスが収録されている。気になる収録曲は、今号175ページのVGMラボをチェック！

また、闘劇開催タイトルである『鉄拳5』でおなじみ、女アサシンニーナが主人公の、PS2専用アクションゲーム『デス・バイ・ディグリーズ 鉄拳：ニーナ・ウィリアムズ』のサントラも時を同じくして好評発売中！　作曲は、『Air Combat 22』や『Time Crisis』などを手掛けた中村 和宏氏の手によるもの。闘劇で盛り上がった後は、このCDで氏の織り成す新たな「鉄拳」に触れてみてはいかが？

リッジレーサーズ　ダイレクト・オーディオ

●発売日：2005年4月27日
●発売元：株式会社ナムコ
●販売元：キングレコード株式会社
●定価：3,150円（税込）
●品番：KICA 1366〜1367（2枚組）
☆ゲーム中に使用された全34曲を収録！

デス・バイ・ディグリーズ 鉄拳：ニーナ・ウィリアムズ オリジナル・サウンドトラック

●発売日：2005年4月27日
●発売元：株式会社ナムコ
●販売元：キングレコード株式会社
●定価：3,150円（税込）
●品番：KICA 1368〜1369（2枚組）
☆ゲーム中に使用された全44曲を収録！

PRESENT! ナムコ様から、『リッジレーサーズ ダイレクト・オーディオ』と『デス・バイ・ディグリーズ 鉄拳：ニーナ・ウィリアムズ オリジナル・サウンドトラック』、さらに販売促進用ポスターを各3名様分ずついただきました。詳しい応募方法は、52ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

℗ 2005 NAMCO LTD.　© NAMCO LTD.

Event

それはそれは秀麗な……

http://www.namco.co.jp/tp/

あ〜忙しい忙しい。何がそんなに忙しいのかじゃと？　もちろんSUPER大魔術劇場の仕込みをしているからなんじゃ！（4月29日〜5月5日まで）

今年の黄金週間は、魔術界の新星"Shurei（シュウレイ）"とともに、笑いあり、涙あり、驚き桃の木何でもありの一大ステージを連日開催するんじゃ！

お手軽にマジックに挑戦できる特製グッズも販売しちゃうので、観て楽しんだ後は速攻でトライするんじゃぞ。

SUPER大魔術劇場

●2005年4月29日（金・祝）〜5月5日（木・祝）
・イリュージョンシアター
①13:00〜 ②16:30〜　（各日2回）
・クロースアップマジック&イリュージョンステージ
①15:00〜　（各日1回）

"人体貫通"などは最早基礎中の基礎！　もっとすごい驚きが待っているぞよ。

PRESENT! ナムコ様から、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、52ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

アイディアファクトリー 10周年記念作発売中！

http://www.ideaf.co.jp/force/chronicle.html

本誌記事、『スペクトラル VS ジェネレーション』でおなじみのアイディアファクトリー。創業10周年記念作品として、人気シミュレーションRPGシリーズの最新作『スペクトラルフォース クロニクル』がPS2で好評発売中！　記念すべき年にふさわしく、最高のスタッフによるこだわりの作品になっているぞ！

通常版のほかに、サントラCDなどの豪華特典（内容は左下のカコミを参照）が付いた10周年記念BOXがあるので、ファンは今すぐ店頭へダッシュだ！

スペクトラルフォース クロニクル

●発売日：2005年4月28日（木）
●価格：通常版……7,140円（税込）
　　　10周年記念BOX……9,240円（税込）
●プラットフォーム：PlayStation 2専用
●ジャンル：シミュレーションRPG
●10周年記念BOXのみの特典：
　設定資料集、サントラCD、原画集、トレカ9枚セット
●CERO12才以上対象

©アイディアファクトリー10周年プロジェクト
©2005 IDEA FACTORY / XPEC Entertainment

PRESENT! アイディアファクトリー様から、PS2専用ソフト『スペクトラルフォース クロニクル』を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、52ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up!
3位 MELTY BLOOD Act Cadenza

今月の初登場3位は、アーケードとしては完全新作となる『メルティブラッドアクトカデンツァ』。PC系同人ゲームという畑からの移植という、話題先行型と思われがちだが、インカムも上々。あとはどこまで持続するか期待したい。

メーカー	エコールソフトウェア
ポイント	93.8

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	鉄拳5〈ナムコ〉	179.3
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX〈発売元・バンプレスト 開発/販売元・カプコン〉	108.0
3	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア〉	93.8
4	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL〈アークシステムワークス/サミー〉	91.7
5	Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉	87.6
6	Virtua Striker 4〈セガ〉	85.6
7	THE RUMBLE FISH 2〈ディンプス/サミー〉	81.5
8	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編〈童/タイトー〉	77.4
9	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	71.3
10	虫姫さま〈ケイブ/AMI〉	67.3
11	Power Smash 2〈セガ〉	63.2
12	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003〈コナミ〉	59.1
13	上海 万里の長城〈テクモ/サンソフト・サクセス〉	55.0
14	ホットギミック インテグラル〈クロスノーツ〉	53.0
15	新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス2 温泉に行こうよ!〈アルゼ〉	48.9
16	SOULCALIBURⅡ〈ナムコ〉	46.9
17	天地を喰らうⅡ -赤壁の闘い-〈カプコン〉	44.8
18	TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT〈アリカ/タイトー〉	40.8
19	雷電Ⅲ〈モス/タイトー〉	36.7
20	サムライスピリッツ零SPECIAL〈悠紀エンタープライズ/エイブルコーポレーション〉	30.6

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up!
1位 三国志大戦

初登場第1位は『三国志大戦』。セガが得意とするカード&ネット対応のマスビデオゲームだ。三国志というポピュラーなテーマだけでなく、ゲームも従来のマスビデオゲーム類に比べて進化を感じる。息の長い作品になるだろう。

メーカー	セガ
ポイント	242.5

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	三国志大戦〈セガ〉	242.5
2	麻雀格闘倶楽部3〈コナミ〉	207.9
3	Quest of D〈セガ〉	128.2
4	DrumManiaV〈コナミ〉	103.9
5	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	100.5
6	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003〈セガ〉	93.5
7	QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅱ〈コナミ〉	90.1
8	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2〈セガ〉	72.7
9	Dragon Chronicle オンライン 天空大決戦〈ナムコ〉	65.8
10	太鼓の達人6〈ナムコ〉	62.4
11	アヴァロンの鍵 弐 秩序と戒律〈セガ〉	58.9
12	pop'n music12 いろは〈コナミ〉	55.4
13	TIME CRISIS 3〈ナムコ〉	52.0
14	GuitarFreaksV〈コナミ〉	48.5
15	SEGA GOLFCLUB Network ProTour〈セガ〉	45.0
16	セイギノヒーロー〈コナミ〉	41.6
17	ネットセレクト競馬 ビクトリーハロン〈サミー〉	38.1
18	beatmaniaⅡDX11 ⅡDX RED〈コナミ〉	34.6
19	THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ〈セガ〉	31.2
20	湾岸ミッドナイトMAXIMUM TUNED〈ナムコ〉	27.7

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗	住所	電話
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1〜3F	☎03-3971-9601
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1〜4F	☎03-3496-5856
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1〜4F	☎0426-48-1288
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1〜4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1〜3F	☎03-3200-0884
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
クラブ セガ 天文館	鹿児島県鹿児島市千日町15-7	☎099-224-6851
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17	☎06-6632-0170
KO-HATSU（コーハツ）	大阪府大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	☎06-6352-3007
スガイ北24	北海道札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
セガ ワールド 生桑	三重県四日市市生桑町字河原崎299-1	☎0593-32-9988
セガ ワールド 静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F	☎054-252-3591
天神ギーゴ	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1〜3F	☎092-724-5971

アルカディア読者の音楽嗜好

今月の月替わりアンケートは、アルカディア読者の音楽嗜好だ。早速集計結果を見ていこう。

まずは音楽CDの平均購入枚数だ。ひと月当たりシングルで0.5枚、アルバムで0.9枚。いわば二カ月に1枚は購入していると換算できる。もっともレンタルに負う部分も大きいため、実際に聴取する数とイコールにはならないだろう。

続いて好きな音楽ジャンル。第1位が「ゲームミュージック」という結果は、非常に読者傾向を反映していると思われる。しかし過去から綿々と続くゲームミュージックシーンの延長線上というより、音楽ゲームにウェイトが置かれた嗜好という見方が正しいだろう。2位と3位は一般的なポップスやロック系。4位のクラシックが意外だが、それ以下の順位もいわばポピュラーミュージックといえる。

そして、好きなアーティストの順位を見れば、ゲームミュージックが音楽ゲームと符合してることが分かる。4位、5位そして10位は、共にコナミ系音楽ゲームのアーティストだ。

音楽という趣味は、その多様性もあり嗜好の広がりを感じる。

■CDの平均購入枚数（ひと月当たり）

シングル（マキシシングル含む）	アルバム
0.5枚	0.9枚

■好きな音楽ジャンル

順位	好きな音楽ジャンル	ポイント
1位	ゲームミュージック	302.2
2位	ポップス	263.8
3位	ハードロック・ヘヴィメタル	134.3
4位	クラシック	95.9
5位	テクノ	76.7
6位	ヒップホップ	43.2
7位	ジャズ	28.8
8位	アニメミュージック	14.4
10位	ユーロビート	9.6
10位	ロック	9.6

■好きなアーティスト

順位	アーティスト	ポイント
1位	B'z	318.2
2位	オレンジレンジ	295.5
3位	ポルノグラフィティ	272.7
4位	Des-ROW	181.8
5位	あさき	159.1
6位	ZUNTATA	113.6
7位	アジアンカンフージェネレーション	90.9
7位	Every Little Thing	90.9
7位	OFFSPRING	90.9
10位	小坂りゆ	68.2
10位	パーキッツ	68.2

お詫びと訂正 アルカディア5月号（No.60）の本記事中に掲載した「ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）」に誤りがありました。12位の「GuitarFreaksV〈セガ〉」は、正しくは「GuitarFreaksV〈コナミ〉」となります。ここに訂正するとともに、関係者各位、ならびに読者の皆様にお詫び申し上げます。

©TYPE-MOON/ECOLE,1999-2005
©SEGA, 2005

ゲームセンターマップ

日本縦断

首都圏捜索隊編

群馬県

今回のゲセマプ隊は、群馬県南西部に位置する高崎市に突撃！ 名物「だるま弁当」や「白衣大観音」などの誘惑にも負けずに、JR高崎駅周辺のゲーセンを徹底取材してきたぞ。

行ってきた人たち

取材後に観音さまを拝みに行きたかったが、時間が足りずに泣く泣く帰社。しかし、デパートの屋上からその偉容を確認。デカイ！

岩下隊員

自称アウトドア派。しかし他称はヒッキー。……毎日ゲーセン行ってますよ？ 外にちゃんと出てるじゃないですか！（逆ギレ）

川俣隊員

全国シェア80％を誇る高崎だるま！

シールの無料加工サービスがお得！

タイトーイン高崎駅店

群馬県高崎市八島町222 JR高崎駅内
☎ 027-321-6041
8:00〜23:00

川俣「シール機とカウンター周辺は女性客でいっぱい！ 華やかですね〜」
岩下「ラミネート加工や、シールを使った缶バッジ作成サービスが好評だな」
川俣「ですね。プライズではリラックマやペコちゃんが人気のようです」

9機種あるシール機のなか、ダントツの一番人気が『茉莉花』だ。

ズラリと並んだプライズマシンが圧巻！

スタッフより

シール機、プライズ、ビデオゲームなど、新作が続々入荷中です。高崎駅にお越しの際は、気軽にご来店ください。スタッフ一同お待ちしております！

プライズ

デートコースに組み込めるゲーセン

THE 3RD PLANET 高崎店

群馬県高崎市下和田[illegible]
☎ 027-310-6611
9:00〜24:00

岩下「隣が映画館なだけあって、カップルやファミリー客が目立つのう」
川俣「何せ映画の半券でメダルを25枚もサービスしてもらえますからね！」
岩下「週末は『鉄拳5』や『ムシキング』の大会が盛り上がっているそうだ」

プライズは、山積み配置のマスコットぬいぐるみが人気だ。

日替わりでプライズダウンするシール機が人気。

スタッフより

「すべてのお客さまに愛されること」がモットーで、県下No.1のお店を目指しています。さまざまなサービスをご用意していますので、ぜひご来店ください。

プライズ　機　メダル　その他

http://www.3rdplanet.jp/index.html

パチスロやるならココでキマリ！

ゲームキッズ高崎店

群馬県高崎市中紺屋町10
☎ 027-321-8258
10:00〜24:00

川俣「1階のパチスロは、なんと全台最高設定！ 当たりまくりでウハウハです！」
岩下「『北斗の拳』や『主役は銭形』など、機種が充実してるのもうれしいな」
川俣「2階はビデオゲーム一色！ 『Zガンダム DX』をはじめ、50円でプレイ可能！」

1階の大型筐体では、新作の『G・B・O・S※1』が人気。

対戦格闘を中心に、シューティングやレゲーも充実。

スタッフより

当店ではお客さまのご要望にお応えして、随時ビデオゲーム大会や音ゲー大会を開催しております。どうぞお気軽にスタッフまでお声をおかけください。

プライズ　メダル　ビデオゲーム　その他

http://www.tecmowave.co.jp/top.html

※1：GUNDAM Battle Operating Simulator

今回の取材はかなりの強行軍。取材後の観光はおろか、名物料理も食えず本当に残念でした。こりゃ、休日にリベンジするしかありませんな！ JR高崎駅へは都内からなら約2時間。湘南新宿ラインが便利です。一日中遊べるゲーセンもあるので、夜明かしする場所にも困りません（笑）。昼は観光＆食いだおれ。夜はゲーセンでゲーム三昧！ う〜ん、ぜいたく！（岩下）

レンタル衣装で普段と違うシールを撮ろう!

セガ ワールド 高崎

群馬県高崎市上大類町839-1
027-321-5560
10:00～24:00

川俣「シール機コーナーの女性限定レンタルコスチュームが目を引きますね」
岩下「うむ。小中学生を中心に、セーラー服やナース服などが人気らしいぞ!」
川俣「『ムシキング』は5台の筐体に加え、プライズやシール機もあります」

月2回、隔週で日曜日に『ムシキング』の大会が開催中だ。

スタッフより
お子さまから大人まで、幅広くお楽しみいただける店作りを目指しています。ぜひご家族でご来店ください。スタッフ一同心よりお待ちしております!

プライズ　ビデオゲーム　その他

高崎で最も対戦が熱い店

モンテカルロ高崎

群馬県高崎市鞘町32
027-323-2361
10:00～24:00

岩下「『MBAC※2』と『T.R.F.2※3』の対戦がイイ感じで盛り上がってますな!」
川俣「その人気から『MBAC』はGW中に店舗大会を予定しているそうですしね」
岩下「シール機『美の掟2』は次の人が来るまで落書き無制限のサービス中!」

『鉄拳5』や『Zガンダム DX』の対戦も熱いぞ。

ギタドラVをはじめとする音楽ゲームが大人気。

スタッフより
対戦ゲームが大人気の当店では、新作を含め全対戦台を50円1プレイで稼動中! 　また、月に数回対戦大会も開催。みなさまのご来店お待ちしております。

ビデオゲーム　プライズ　シール機　その他

※2:MELTY BLOOD Act Cadenza　※3:THE RUMBLE FISH 2

たっぷり食べてどっぷり遊ぼう!

エスペランサ高崎

群馬県高崎市飯塚町[illegible]
027-364-8183
11:00～29:00(金、土、祝前日は24時間営業)

川俣「レストランのような店構えが目印!　ビデオゲームと軽食コーナー中心の1号店と、プライズやパチスロがメインの2号店が隣り合っています」
岩下「ウホッ!　朝まで『麻雀格闘倶楽部4』で遊べるとはうれしいのう」

おなかが減ったら軽食コーナーへ。ラーメン一杯200円!

スタッフより
お客さまに満足していただけるよう、他店には無いサービスを充実させております。高崎へお越しの際は、ぜひ当店へお立ち寄りください!

ビデオゲーム　プライズ

http://park23.wakwak.com/~esperanza/

キッズの聖地!　デパ屋ゲーセン

スズラン百貨店 ナムコファミリーランド

群馬県高崎市宮元町13-1 スズラン百貨店内 7F
027-323-9446
10:00～19:00

川俣「屋上はキッズが大好きなキャラクターの乗り物でいっぱいですね!」
岩下「うむ。中でもキティちゃんやアンパンマンの人気が高いらしいぞ」
川俣「誕生日に来店するとメダル100枚のサービス!　これは見逃せませんね」

一番人気は、8の字に進むSL機関車「わいわいロッキー号」。

キッズに大人気。お菓子が景品の「スウィートランド」。

スタッフより
小さなお子さまと一緒に安心して遊んでいただけるよう、スタッフ一同心掛けています。ぜひ当店にて、ご家族での楽しいひとときをお過ごしください!

プライズ

http://www.namco.co.jp/

ご当地ゲーセン応援団

今回は大分県にあるゲーセンへの応援コメントだ!
大分県在住の「ぐれちゃん」さんから、日豊本線高城駅周辺の「ゲームプラザ アンアン」と「CRハイスコア」の情報をいただいたぞ。
「ゲームプラザ アンアン」の1Fはビデオゲームの新作が1PLAY50円で、音ゲーが1PLAY100円でプレイでき、2Fで稼働している旧作ビデオゲームは、なんと1PLAY30円!!　また、「CRハイスコア」の方も、新作ビデオゲームが1PLAY50円、それだけでなく、音ゲーの『ポップン』『IIDX』も破格の1PLAY50円でプレイ可!!
これに加えて「フリッパーズクラブ」というお店もオススメとのこと。オンライン対戦大型ゲーム各種、音楽ゲーム各種がある別館は24時間営業!　行ってこい!!

募集告知

例え絵が下手でも、面白ければエニシングオッケイ!　上記のような感じでオモシロ情報を教えてくれ。絵の中に「店名」は必ず入れてくれよな!
宛先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ係」まで。
メールは、location@arcadiamagazine.com

24時間遊べるうれしいレジャースポット

群馬レジャーランド 高崎駅東口店

群馬県高崎市江木町333-1 2F、B1F
027-330-3002
2Fは24時間営業、B1Fは9:00～24:00

岩下「2Fは24時間営業だから、『三国志大戦』がやり放題!　こりゃたまらん!!」
川俣「広い敷地を活かしてあらゆるゲームがそろってますね。ん、あれは何だろ?」
岩下「ぬおっ、釣堀だ!　鯉が泳いどる……。川俣隊員、記念に釣って帰るぞっ!」

ゲーム以外にも、ビリヤードや卓球も楽しめる。

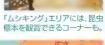
『三国志大戦』をはじめ、カードゲームのタイトルも豊富。

スタッフより
平日の日替わりイベントや、毎週土日の『ムシキング』大会、毎月1回開催の『鉄拳5』『VF4FT』大会などど、多彩なイベントを用意してお待ちしております。

『ムシキング』エリアには、昆虫標本を観賞できるコーナーも。

イベント　真心　広さ

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報はP184へ

高崎駅周辺のゲーセンで特に印象に残ったのが「D&D2」設置店の多さ。モンテカルロ高崎には四人同時プレイが可能な台も置いてあり、学生時代に友人達と毎日の様に遊んでいたことを思い出しました。また、『ムシキング』の大会を開催している店舗が多く、ほかの地域よりも盛り上がっている印象を受けました。休日を利用して遠征に行くのもオススメです。(川俣)

アイディアファクトリー株式会社
代表取締役社長

桑名 真吾

くわな・しんご

生年月日：1968年6月27日
出 身 地：埼玉県
職　　歴：平成元年データイースト株式会社、第二開発部に配属
1994年、アイディアファクトリーの創設メンバーの一人として参画
趣　　味：知り合いが作ったパチンコを打つのが最近の楽しみ（大幅に負け越し中）

てません

らえらい長くやってるんですよ。次はいつになるのかなと思っているんですが……目標は1年に1本ということでお願いします（笑）。

――今のゲームセンターという場所について、どのような印象を持っていますか？

桑名　ゲームセンターには今でも普通に遊びに行くんですが、昔とずいぶん変わってきていますよね。メダルが出てくるパチンコやパチスロのコーナーが広がって、ビデオゲームがどんどん無くなっていますよね……。新しいものは一通り見ておきたいなと思うので、メダルゲームや大型筐体のカードを使ったものは一通りやるようにしていますが、ちょっと寂しいなというのが平成元年からゲーム業界にいた人間としての正直な気持ちです。

ビデオゲームについて「衰退」という言葉は使いたくないんですけれども、元気が無いですよね。

うちの会社の規模でも、やりようによっては作れるんだから、他社さんも参入したらいいのに（笑）。もっと元気のあるメーカーが一緒にアーケードに参入してくれると面白くなるのかなと思います。

――では、最後に一言、プレイヤーへメッセージをお願いします。

桑名　今回、アーケードゲームを開発して分かったことですが、ユーザーの方がすごくメーカーと向き合おうとしてくれているという印象を受けました。親身になって考えてくれるお客さんが多いんですよ。

家庭用の方でも「こうした方がいいですよ」という意見は普段からお客さんからいただいているんですが、それがアーケードの場合はリポートレベルなんですよ。バランスの分析から、ユーザーの傾向・志向、それらを踏まえてこうした方がもっと売れます！　といったような内容で、それこそ、うちの社員に出してもらいたいくらいの出来なんです。

新規参入ということに対しても、すごく歓迎をしてくれることが分かるんですよね。

こういった声援に応えるべく、我々も真摯に取り組み、テンションを上げてお客さんの期待に応えられるように努力していきたいと思っています。

（敬称略　2005年4月原宿アイディアファクトリー本社にて）

アイディアファクトリーの世界観

アイディアファクトリー初のアーケードタイトル『スペクトラル VS ジェネレーション』。このタイトルは家庭用ソフトの『スペクトラルタワー』&『スペクトラル フォース』といった『スペクトラル』シリーズと、『ジェネレーション オブ カオス』シリーズがモチーフとなっている。この二作は同社の人気シミュレーションRPGシリーズで、「ネバーランド」というファンタジーの世界が舞台、という共通点を持っている。

同社は、このネバーランドという世界が舞台となるタイトルを家庭用だけで20作品以上発表しており、10周年記念プロジェクトとして4月28日に発売されたPS2用タイトル『スペクトラルフォース クロニクル』も、同様にネバーランドが舞台となっているのだ。ネバーランドというファンタジー世界で展開する一連のシリーズは、タイトルによって、様々な設定、国、登場人物で語られているのが特徴だ。アイディアファクトリーのイメージワードとして語られることの多いネバーランド。今後も家庭用だけでなく、アーケードでもネバーランドが舞台となるゲームを引き続き発表してくれることを期待したい。

発売されたばかりのPS2用ソ
ニクル』も、ネバーランドが舞
台。シリーズ初のポリゴンキャラ

http://www.ideaf.co.jp/

©アイディアファクトリー10周年プロジェクト
©2005 IDEA FACTORY/XPEC Entertainment
©1996-2005 IDEA FACTORY/2005 IGS/AMI

魂を籠める者

第四十九回

家庭用ゲームを中心に活躍している中小ソフトメーカーが、アーケードタイトルを開発している。そのメーカーの名はアイディアファクトリー。複数の自社タイトルから人気キャラクターをチョイスし、2D対戦格闘を引っ提げてアーケードへ新規参入してきた!

これ1本で終わらせようとは思っ

──まずはお約束なんですが、略歴をお教えいただけますか?

桑名　平成元年にデータイーストに入社しまして、企画をやっていました。第二開発部という家庭用向けの部署に配属されていたので、アーケードはやっていなかったんですけどね。

家庭用で発売されたのは3本くらいですが、非常に楽しかったですね。データイーストが発売したSFCの一作目である、業務用からの移植で『JOE&MAC戦え原始人』のSFC版や、『ロボコップ』の海外バージョンを作っていました。

その後、データイーストを退社しまして、今の役員たちと当社を創業したのが、11年ほど前ですね。

──会社を設立してからは、どんな活動をされていましたか?

桑名　もともと僕はデータイーストのころから開発でしたので、創業時は開発を統括するような立場にいましたが、今は経営を見ています。

今では、開発室に行っては訳分からない口を挟んだりしてます(笑)。現役のころは「ヤだな〜」と思ってたんですけど、「そのヤだなー」と思うことをする立場になってしまいました(笑)。今のスタッフにしてみれば、「何言ってるんだろうな」と(笑)。

アイディアファクトリーは家庭用を中心に展開していましたので、ゲームセンターとは縁の無い状態が続いていました。ただ、アーケードを作りたいという志はデータイーストが無くなったときからあり、3年ほど前に一度パズルゲームでアーケード版をやってみたんですが、結果的に市場に出るところまではいきませんでした。

今回の『スペクトラル VS ジェネレーション』も、実は最初「カオスヒストリー」というタイトルだったんですよ。僕は『ファイターズヒストリー』を意識していまして、そういうゲームになればいいなという意味も込めて、プロジェクトの名前として付けました。

今回なんとかロケテストまでたどり着けて非常に良かったなと思っています。

──家庭用の開発がメインのメーカーは、アーケードは参入しづらいと感じられることが多いようです。アーケード業界の現状はどのように捉えていらっしゃいますか?

桑名　アーケードはうちぐらいの会社がやりたいなと思って簡単に手が出せるような甘いものではないことは分かっているつもりです。

従って今回は、AMIさんと組ませていただいています。AMIの徳田社長とは仲良くさせていただいていることもあって、アーケードをやろうというお話をいただきました。うち単独では、ここまで来れなかったですね。

でも、アーケードは、そんなに悪いビジネスじゃないですよ。仕事自体も面白いですし、やりがいもありますし、得るものも大きい。得るものはお金だけじゃないですし、魅力的な商売だと思います。これから続けていくことができれば、まだまだ面白くなっていく余地はあるのかなと思います。

──現在のアーケードの市場をどう見られていますか?

桑名　僕がデータイーストにいたころに認識していた市場と、かなり変わってきていて驚いた、というのが正直なところです。業界にいる人間として、それなりに把握はしていたつもりなんですが、想像していたよりも変化は大きかったですね。

何枚基板が売れているかという具体的な数字を見ると、「ああ、こんな有名なタイトルがこんな数字なんだ」と驚きましたね。

仕事としてやるわけですから。結果を出さなければいけない。しかし、利益を出すのも難しいでしょうし、投資効果も悪い。参入することは難しいだろうなというのが第一印象でした。

──それを覆したのは、何だったのでしょうか?

桑名　今回なぜ踏み切ったのかというと、ビジネスプラン自体もAMIさんの中にあって、それがかなり現実的なひな形なんですね。

さまざまなコスト計算から、市場のニーズなど、統計と計算によって割り出されたものを見て、これならやれると判断できたからです。

──もともと対戦格闘ではないものを、アクションなどほかの可能性を採らず、あえて対戦格闘にしたことに迷いはありましたか?

桑名　迷いは無いですね。AMIさんから、対戦格闘で当社のキャラクターを起用した企画でやろうと提案がありましたので。

それに個人的に対戦格闘は好きなジャンルでもありましたし、データイースト時代も良い印象しかありませんでしたからね。

──『スペクトラル VS ジェネレーション』の発売はいつごろになりますか?

桑名　5月だとは聞いていますが……正直、うちも分からないんです。かなりしっかりロケテストの結果を反映させようとしているので、その結果によってもまだ変わるようです。

うちとしては、「そろそろいいんじゃないかな」と思ってるんですけれど、格闘ゲームも、僕が把握していたころよりも細かく調整していかないといけないみたいですね。

でも、アーケードゲーム制作は、行程や会議が単純におもしろいですよ。会議もエキサイトして喧嘩みたいになりながらやってます。昔、データイーストもこんな会議やってたなと思い出しました。

アーケードというのはコンシューマーと違って、テンションが高くないとやりとげられないんですよね。

コンシューマーの場合はチームワークを優先した方がいいものを作れるという部分もあるんですが……アーケードの場合は、がさつでわがままなヤツも2〜3人混じってたくらいの方がいい。「こいつとは飲みに行きたくない」みたいなのも一緒に居て、最後に形になるくらいがいいのかなということを思い出しましたよ。

──次の作品はもう決まっていますか?

桑名　まず1本格闘ゲームをやったからには、いろいろ手を出さずに、格闘ゲームを作れるようにしたいなと思っています。

うちもAMIさんも、これ1本で終わらせようとは思っていませんので、やったからには長く向き合ってやっていけるようにしたいなと考えています。

それには、やっぱりテンション上げないとやれないですよね。

──そのテンション上げるのって、楽しかったりしませんか?

桑名　1カ月ぐらいたってから考えるとおもしろいなというくらいで、やってるときは腹が立ちますね(笑)。適当なことばっかり言いやがってとお互い思ってますから(笑)。

──今後の計画を教えていただけますか?

桑名　経営的には年に1本は安定して市場に作品を供給していきたいんですが、なかなか計算通りにはいかないですね。

制作にも山あり谷ありで、今回の『スペクトラル VS ジェネレーション』も一番最初にお話をいただいてか

締め切り
2005年5月23日(月)
当日消印有効

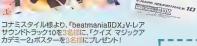
本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

ARCADIA PRESENT
アルカディア読者プレゼント

コナミスタイル様ご提供

5 『クイズ マジックアカデミー2』ポスター

4 『beatmaniaIIDX』V-レアサウンドトラック10

コナミスタイル様より、『beatmaniaIIDX』V-レアサウンドトラック10を3名様に、『クイズ マジックアカデミー2』ポスターを3名様にプレゼント!

コナミ様ご提供

3 『beatmaniaIIDX11 IIDX RED』サイン入りエントリーカード

コナミ様より、『beatmaniaIIDX11 IIDX RED』サイン入りエントリーカード ①NAOKI ②dj TAKA ③jun ④DJ Yoshitaka⑤Orange Lounge(Tomosuke)を各1名様にプレゼント!
※このプレゼントをご希望の方は、①～⑤の番号も明記してください(記入例:2-⑤)

カプコン様／やまと様ご提供

2 カプコンフィギュアコレクション 西村キヌ

カプコン様／やまと様より、カプコンフィギュアコレクション 西村キヌを5個1セットで2名様にプレゼント!
※内容は選べません。

アイディアファクトリー様ご提供

1 PS2専用ソフト『スペクトラルフォース クロニクル』

アイディアファクトリー様より、PS2専用ソフト『スペクトラルフォース クロニクル』を3名様にプレゼント!

タイトー様ご提供

12 アミューズメントマイクロアーマー パンサーG編

タイトー様より、アミューズメントマイクロアーマー パンサーG編を1名様にプレゼント!

カプコン様ご提供

11 PS2専用ソフト『ヴァンパイア ダークストーカーズコレクション』

カプコン様より、PS2専用ソフト『ヴァンパイア ダークストーカーズコレクション』を3名様にプレゼント!

トミー様ご提供

13 ゾイド EZ-006 MOLGA

トミー様より、『ZOIDS SHOP』限定販売のリバイバル版ゾイド、EZ-006 MOLGAを2名様にプレゼント!

セガ様ご提供

7 パチスロ北斗の拳 立体パズル

6 攻殻機動隊 エクストラフィギュア

8 『三国志大戦』オフィシャルカードバインダー(通常版)

9 『三国志大戦』オフィシャルカードバインダー(DX版)

10 『アヴァロンの鍵』特製ピンバッジ

セガ様より、攻殻機動隊 エクストラフィギュア、パチスロ北斗の拳 立体パズルを3名様に、『三国志大戦』オフィシャルカードバインダーの通常版とデラックス版を各1名様に、『アヴァロンの鍵』特製ピンバッジをセットで5名様にプレゼント!

編集部提供

編集部より、アルカディア特製図書カードを10名様に、ニンテンドーDSを4名様に、プレイステーション 2を1名様にプレゼント!

19 プレイステーション 2

21 アルカディア特製図書カード

20 ニンテンドーDS

バンプレスト様ご提供

バンプレスト様より、ルパン三世 ルパン一味集合フィギュア、機動戦士Zガンダム ウェザリング&ライトフィギュアPART.1をそれぞれ3名様にプレゼント!

17 機動戦士Zガンダム ウェザリング&ライトフィギュアPART.2

18 ルパン三世 ルパン一味集合フィギュア

ナムコ様ご提供

16 ナムコ・ナンジャタウンパスポート

ナムコ様より、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様に、リッジレーサーズ ダイレクト・オーディオと、デス・バイ・ディグリーズ 鉄拳:ニーナ・ウィリアムズ オリジナル・サウンドトラックをそれぞれポスターを付けて3名様にプレゼント!

14 デス・バイ・ディグリーズ 鉄拳:ニーナ・ウィリアムズ オリジナル・サウンドトラック

15 リッジレーサーズ ダイレクト・オーディオ

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/

◆通信販売のお申し込み先◆ E-mail : cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

隠しキャラの参戦で闘いはさらに激化!!

ザ・ランブルフィッシュ2
■メーカー：ディンプス／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：3月29日(稼働中)
■使用基板：ATOMISWAVE(ロムカートリッジ)

※文中の略称や略号は以下の意味を表します

ジョルト	ジョルトアタック
アドバンスド	アドバンスドアタック
G.ダッシュ	グラウンドダッシュ
A.ダッシュ	エリアルダッシュ
H.A.ダッシュ	ハイエアーダッシュ
I.ブレイク	インパクトブレイク
I.ブロウ	インパクトブロウ
O.A.	オフェンシブアーツ
D.A.	ディフェンシブアーツ
C.A.	クリティカルアーツ
【】	ラッシュコンボでのつなぎ
Ⓒ➡	キャンセルでのつなぎ
ⒸⒸ➡	クリティカルキャンセルでのつなぎ

©SEGA / ©Dimps 2004-2005

公式Webサイト好評運営中！
http://www.dimps.co.jp/trf/

新たに3キャラが使用可能となり、闘いの幅が広がった本作。今月はその隠しキャラを中心に攻略しつつ、既存キャラもすべてフォロー！　これを読んで、熱き闘魚たちのバトルに加わろう!!

闘魚弐のすべてが明らかに!!
隠し要素一挙公開

下記パスワードによって解禁される、本作の隠し要素を一挙に公開！　三人の隠しキャラや特殊な対CPU戦など、盛りだくさんの内容となっているぞ。

Text ケンちゃん

隠し要素① グリード&ハザマが使用可能に!!

前作のPS2版で登場していたハザマと、前作の最終ボスであるグリードが、プレイヤーキャラとして参戦！　テストモードにて右下のパスワード1を入力すると、キャラ選択画面にハザマとグリードが追加され、既存キャラと同じように使用可能となるのだ。

もしハザマやグリードが追加されていないゲームセンターがあったら、店員さんにお願いして、出現パスワードを入力してもらおう。

Name:グリード【Greed】 RN:06X000
Height:195cm Weight:102Kg

■Information
当人物は本大会に正式登録された参加選手ではなく、イレギュラーな存在である。しかしながら、他を圧倒する戦闘結果を高く評価し、極めて特殊な事例ではあるが、F.F.S.運営局の決議により、本大会への不確定要素として存在を黙認するに至る。なお、当人物に関する詳細は今もって調査中であるが、これまでのデータよりその活躍は十分期待できる。

Name:ハザマ【Hazama】 RN:——
Height:184cm Weight:72Kg

■Information
正規の登録選手ではなく「PROBE-NEXUS」社前会長の側近であり、F.F.S.の運営に深く関わる人物である。格闘技においては、劈掛拳をベースにした独自のスタイルを確立。しなやかに繰り出されるその放長撃遠は、対戦者をも魅了するという。経歴・参戦目的など、すべてが機密事項扱いであるため、不明とする。

グリードは髪型を変えての参戦。ハザマはPS2版で登場していたキャラだ。

パスワードが入力されていれば、キャラ選択画面に二人が追加されるぞ。

—隠し要素解禁パスワード—

PASSWORD 1
MACROSTOMA

PASSWORD 2
SMARAGDINA

※上記パスワードは、テストモードの「CONFIGURATION→GAME SETTINGS→OTHER SETTING」にて入力。パスワードが入力済みなら、タイトル画面に[illegible]

隠し要素② ベアトリスが使用可能に!!

ハザマやグリードと同じく、本作のボスであるベアトリスも使用することが可能。上記パスワード1が入力されていれば、ランダムセレクトで選ばれるキャラに追加されるぞ。

また、その状態なら任意にベアトリスを選択することもできる。キャラ選択画面でハザマにカーソルを合わせた後、左図のように⬆⬆⬆⬆、➡➡、⬇⬇⬇⬇、⬅⬅、➡とカーソルを動かせばOKだ。

見目麗しき長身の美女。プレイヤーが使っても、ボスキャラとしての威厳を保てるか!?

隠し要素③ 2種類の特殊な対CPU戦!!

上記のパスワード2が入力されていれば、2種類の特殊なCPU戦を選択できる。

コイン投入後、**「弱Ⓟと強Ⓟを押しながらスタートボタン」**で、体力が次の試合に持ち越される「サバイバルバウトモード」、**「弱Ⓚと強Ⓚを押しながらスタートボタン」**で、クリアまでのタイムを競う「タイムアタックモード」を遊べるぞ。どちらも個別のランキングが用意されているので、チャレンジしてみては？

サバイバルバウトも1本勝負で、3ステージごとに特殊な性能を持ったキャラが登場。

タイムアタックは1本勝負のCPU戦で、クリアまでのタイムを競うモードだ。

特殊カラーのCPUに注目！

[illegible]

[illegible]

Postscript T.R.F.2 ●サバイバルバウトモード補足：3ステージごとに出現する特殊なCPUキャラは、「一定時間ごとにこちらの頭上へ雷を落とす」、「移動スピードが非常に速い」など、それぞれ固有の性能を持っている。どのキャラもかなりの強敵だが、倒せば大幅に体力が回復するぞ。事前の2ステージでゲージをためておき、各種アーツやブーストダイブを多用して勝負をかけるのが得策だろう。

傍若無人に暴れ回れ！

リーチが長く高性能な通常技を持つグリード。立ち弱Ⓟを軸に相手を固め、ガードクラッシュや暴れつぶしの技から連続技を決めろ！

Greed
グリード

Text：OYZ

技解説

●主要通常技／立ち弱Ⓟは非常にスキが小さいため、固め用の技として強力。また、下段技のしゃがみ弱Ⓚは連係や連続技の始動に適している。

ジャンプ攻撃は、空対空のけん制には横方向に長い強Ⓚが、跳び込みには斜め下への判定が強い強Ⓟがオススメだ。

●タスラム／弱は地面を進む飛び道具を放ち、強は目の前に大きな衝撃波を発生させる。強は射程こそ短いが判定は大きく、カウンターヒット時は相手がリカバリー不能で浮くため追撃確定。ガード時は若干不利だが反撃は受けにくい。

画面端まで届く標準的な飛び道具の弱タスラム。遠距離ではこれを起点に攻め込もう。

●アンサラー／小さくジャンプして前宙しながら繰り出す、中段のカカト落とし。弱は画面の約3分の1、強は約半分ほど移動する。当てた後は若干不利だが、間合いが近ければクリティカルキャンセルでO.A.が連続ヒットするぞ。

また、この技は空中でも使用可能。低い位置では出せないのが難点だが、ガードされても大幅に有利で、ヒット時は地上連続技につなげられる。

空中アンサラーはスキが小さく、ガードされても有利。ヒット時は連続技を決められるぞ。

●ブリューナク／手をカギ爪状にして引っかく技。弱は2回、強は4回攻撃する。どちらも弱攻撃から連続技になる上、ガードされても若干不利な程度で反撃は受けにくい。ただし、強は2～3段目の間が開いているため、無敵技などで割り込まれる可能性がある。

●ゲイボルグ／当て身の技。弱Ⓟは立ちガード可能な技を、弱Ⓚは下段技(例外アリ)を受け止めてダメージを与える。

ヒジとヒザで挟みつぶすモーションが弱Ⓟゲイボルグ。ジャンプ攻撃も当て身できるぞ。

●ガ・ボー／I.ブレイク成功直後のみ出せる、特殊な打撃技。相手が硬直している間に攻撃判定が発生するので、確定でヒットさせられる。相手を突き放したいときに使おう。

素早い入力が必要なガ・ボーだが、I.ブレイク成功後に確定で決められるのはうれしい。

●ガ・ジャルク／突き上げるように掌底を繰り出すO.A.。ヒット時は相手が浮き、そこに追撃が可能。ガードされても有利だが、I.ブレイクからの反撃を狙われやすい。また、出始めに無敵時間があるものの、攻撃発生が遅く発生前に無敵時間が切れてしまうなど、やや使いにくい感がある。

●フラガラッハ／高角度のカカト落としを見舞うD.A.。ダメージは小さいが、発生まで無敵時間があるのでつぶされにくく、ガード中にも出せるので割り込みに使える。

●クラウ・ソラス／突進しつつ連続で打撃技を出し、最後に跳びヒザ蹴りで突き上げるC.A.。ヒット、ガードに関係無く最後まで攻撃を繰り出す。

最初の突進距離が画面の約半分と長いので、間合いを気にせず連続技に組み込める。無敵時間があるので割り込みにも使えるが、やはり確実に決められる連続技に使いたい。

●アンヴァル／ブーストダイブ。発動中は、必殺技を別の必殺技(弱と強は別の技扱い)でキャンセル可能になる。一度出した技は、キャンセルでのつなぎが途切れるまで出すことができないので注意。

Color Variation

	技名	コマンド
特殊技	ピラム	スタートボタン
	エンバー	後方ジャンプ中に壁際で[illegible]
必殺技	タスラム	↓↘→+Ⓟ
	アンサラー	↓↙←+Ⓚ(空中可)
	ブリューナク	↓↙←+Ⓟ
	ゲイボルグ	相手の攻撃に合わせて[illegible]+弱Ⓟor弱Ⓚ
	ガ・ボー	インパクトブレイク中に[illegible]
O.A.	ガ・ジャルク	↓↘→↓↘→+Ⓚ
D.A.	フラガラッハ	↓↙←↓↙←+Ⓚ(ガード中可)
C.A.	クラウ・ソラス	↓↙←↙↓↘→+Ⓟ
ブーストダイブ	アンヴァル	弱Ⓟ強Ⓚor弱Ⓚ強Ⓟ同時押し

クリティカルキャンセル対応技	全必殺技

※D.A.はディフェンスゲージを2本消費

基本戦法 立ち弱Ⓟで固めつつカウンターヒットを狙え！

遠距離では飛び道具の弱タスラムで攻めの起点を作り、接近したら立ち弱Ⓟを中心に相手を固めるのが基本。立ち弱Ⓟはリーチが長い上、ガードされても有利と非常に優秀。ダッシュ直後の立ち弱Ⓟを連発するだけで、割り込まれにくい連係となるぞ。

ゲージがたまったら、【立ち弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ】→アドバンスドを交ぜてヒット確認。ヒット時は連続技Ⅰを決め、ガード時はアドバンスド～立ち弱Ⓟで止めて攻めを持続させよう。

相手がガードクラッシュを嫌って暴れるようなら、強タスラムの出番。やや遠めでの弱攻撃をキャンセルして出したり、強攻撃を遅めキャンセルして出せば、暴れや各種ダッシュをつぶしやすい。カウンターヒット時は相手が浮くので、連続技Ⅱを狙おう。

立ち弱Ⓟは発生とリーチに優れ、ガードさせた後は有利。これを中心に相手を固める。

相手の暴れを狙い、強タスラムをぶつけよ。ダッシュにも強く、カウンターヒットしやすい。

強タスラムカウンターヒット時は追撃が決められる。連続技Ⅱを狙うのが基本だ。

Point！
●まずは弱タスラムでけん制！
●ダッシュ立ち弱Ⓟで固めろ！
●相手の暴れには強タスラム！
●ゲージはアドバンスドでどんどん使え！

連続技
Ⅰ 【立ち弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ】Ⓒ➡アドバンスド～【立ち弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】

Ⅱ 強タスラム(カウンターヒット)→ダッシュ【しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ】(Ⓒ➡前方ハイジャンプ)→【弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ】

Ⅲ ジョルト→ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】(→着地)→ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】(→着地)→しゃがみ強Ⓚ

Ⅰは基本連続技。近ければ立ち弱Ⓟ後にしゃがみ弱Ⓚを挟める。Ⅱはクイックリカバリーされるもののダメージ大。Ⅲは2セット目のジャンプ強Ⓟを着地ギリギリで当てるのがコツだ。

Postscript T.R.F.2 ●グリード補足：スタートボタンを押すとほかのキャラは挑発を行なうが、グリードの場合は攻撃判定を持つ特殊技となる。一応、必殺技でキャンセルが可能で、リーチもそこそこ長い。キャンセルから出せないのが残念。また、後方ジャンプ中に壁際で➡or⬇にレバーを入力すると三角跳びが可能。横方向への移動距離が短いので、画面端からの脱出には使えないが、奇襲には使えるかも？

私の動き、見切れますか?

通常技、必殺技共に高性能で使いやすいものが多いハザマ。回身流転の構えからの強力な派生技を織り交ぜ、相手をほんろうしよう。

Hazama ハザマ

Text:KYO

Color Variation

弱Ⓟ　強Ⓟ　D　弱Ⓚ　強Ⓚ　スタート

技解説

●主要通常技／しゃがみ弱Ⓚは連打可能な下段技。リーチと判定に優れるので使いやすい。遠距離立ち強Ⓟは前進しながら攻撃するため、連続技のつなぎに最適。ジャンプ弱Ⓚは下方向に強く、跳び込みの起点になる。➡+強Ⓟは2ヒットする中段技で、キャンセルが可能。2段目は相手を引き寄せる効果がある。

●蒼天斬／手を振り回しつつ上昇する技。発生後まで無敵時間が続くため、割り込みや対空に使える。弱は対空、強は対地向きだ。また、強はボタン押しっぱなしでタメが可能。

●紅波斬／前進しつつ手刀で攻撃。弱は移動距離がやや短いものの、スキが小さいので気軽に使える。3段攻撃となる強は、ガードされると反撃を受けるので連続技に使おう。

●反撃掌／飛び道具を受け止め、気弾を返す技。弱は返す気弾の速度が遅く、強は速い。飛び道具を返す判定が出るのに、若干時間が掛かるので注意。

●転輪蹴／宙返りから蹴りを出す中段技。強は相手の裏に着地した場合、自動的に後述の回身流転の構えへ移行する。

●蜃躯／弱は約画面半分、強は約1画面分ほど進む移動技。最も姿が薄くなっている間は無敵だ。また、強を近距離で出すと、相手の裏側に回りつつ回身流転の構えに移行する。

●空掛掌／低い姿勢で前進後、手刀を振り上げる技。発生は遅いが、ヒット時は相手がリカバリー不能で浮く。強はガードされても有利で、ボタン押しっぱなしでタメが可能。

●回身流転の構え／相手に背を向けた構えを取る。構え中は追加入力で多彩な派生技を出せるぞ。また、Dで構えを解除できるほか、ダッシュやバックステップへの移行も可能。

●回身流転の構え中の技／弱Ⓟ(頂心肘)はヒジ打ちで突進する技で、発生が早めでスキが小さい。終わり際を当てれば、弱攻撃が連続ヒットするほど有利になる。強Ⓟ(連劈掌)は強紅波斬の2～3段目に似た技。スキが大きいのが難点。弱Ⓚ(高蹴腿)は蹴りを出しつつ上昇する技。使うなら、I-ブロウとセットで。強Ⓚ(穿弓脚)は背を向けたまま蹴り上げる。ヒット時は相手をリカバリー不能で浮かせられるぞ。⬇+強Ⓚ(地滑閃)はスライディング。下段技でダウンを奪えるが、スキは大きいので注意。

●天羅槍雲脚／突進力の高い跳び横蹴りの後、相手を爆発して吹っ飛ばすO.A.。発生が早い上に長い無敵時間を持つため、連続技はもちろん、割り込みや反撃など用途は多い。

●地利双劈掌／周囲に雷を落とすD.A.。弱はその場で、強は突進した後に攻撃する(裏回り可能)。出始めに無敵時間があり、画面暗転後は相手のガードが間に合わない。

●至真無命連武撃／弱は手刀、強は蹴りを放ち、ヒット時は乱舞技に移行するC.A.。無敵時間があり、対空や連続技に使える。地上の相手には弱、空中の相手には強を使おう。

●翔炎舞／ブーストダイブ。発動中はラッシュコンボで同じ強さの技を3発まで出せる(強Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚなど)。

中段の転輪蹴は、主にガードを崩す手段として弱を使用。スキが小さく、終わり際を当てればガードされても有利だ。

構えからの派生技である頂心肘は発生が早め。間合いが近ければ、強攻撃(→回身流転の構え)から連続ヒットするぞ。

発生と突進力に優れた天羅槍雲脚。飛び道具をすり抜けつつ決めることも可能だ。

ブーストダイブ中はラッシュコンボがパワーアップ。わずかだが攻撃力も上昇するぞ。

特殊技	崩心掌(ほうしんしょう)	➡+強Ⓟ
必殺技	蒼天斬(そうてんざん)	➡⬇↘+Ⓟ
	紅波斬(こうはざん)	⬇↘➡+Ⓟ
	反撃掌(はんへきしょう)	⬅↙⬇↘➡+Ⓟ
	転輪蹴(てんりんしゅう)	⬅⬇↙+Ⓚ
	蜃躯(しんく)	⬇↙⬅+Ⓚ
	空掛掌(くうかしょう)	⬇↙⬅+Ⓟ
	①回身流転の構え(かいしんるてんのかまえ)	⬇⬇+Ⓚ
	→回身・頂心肘(かいしん・ちょうしんちゅう)	①中に弱Ⓟ
	→回身・連劈掌(かいしん・れんへきしょう)	①中に強Ⓟ
	→回身・高蹴腿(かいしん・こうしゅうたい)	①中に弱Ⓚ
	→回身・穿弓脚(かいしん・せんきゅうきゃく)	①中に強Ⓚ
	→回身・地滑閃(かいしん・ちかつせん)	①中に⬇+強Ⓚ
O.A.	天羅槍雲脚(てんらそううんきゃく)	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓚ
D.A.	地利双劈掌(ちせつそうへきしょう)	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ
C.A.	至真無命連武撃(ししんむみょうれんぶげき)	⬇↘➡↘⬇↙⬅+Ⓟ
ブーストダイブ	翔炎舞(しょうえんぶ)	弱Ⓟ強Ⓚor弱Ⓚ強Ⓟ同時押し

クリティカルキャンセル対応技	蒼天斬、紅波斬(強は1段目のみ)、空掛掌、回身中の技(弱Ⓚ以外)

※D.A.はディフェンスゲージを2本消費

基本戦法　回身流転の構えを使いこなせ!

基本となるラッシュコンボは、【しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ→強or近距離立ち強Ⓚ】。ここでキャンセル回身流転の構えを交ぜ、頂心肘やダッシュでの解除を使って攻めを継続しよう。そのほか、強空掛掌や弱転輪蹴も有効。前者は発生こそ遅いがガードされても有利。後者はしゃがみガードを崩すのが目的だ。どちらも連続技が狙え、見返りが大きい。

ジャンプから攻めるときは、下に強いジャンプ弱Ⓚと、めくりを狙えるジャンプ強Ⓚを使う。ジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓟ】とすると、地上技につなぎやすいぞ。

相手の跳び込みに対しては、上方向に強いしゃがみ強Ⓟを置いておくのがオススメ。また、無敵時間があり連続技Ⅱが狙える強蒼天斬を使うのも手だ。ただし、発生が遅いので早めの反応が必要になるぞ。

ダッシュ【しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ】で攻め込み、回身流転の構えにつなぐ。

頂心肘で攻め継続。[illegible]後は、ダッシュで解除→しゃがみ弱Ⓚが有効。

頂心肘後はバックステップでの様子見も重要。割り込みを狙った技に反撃を決める!

Point!

- ●【しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ】で攻め込め!
- ●構えから頂心肘やダッシュで攻めを継続!
- ●対空はしゃがみ強Ⓟと強蒼天斬!
- ●不用意な攻撃には天羅槍雲脚で反撃!

連続技

Ⅰ　【しゃがみ弱Ⓚ×1～2→遠距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ強紅波斬(1段目)Ⓒ天羅槍雲脚

Ⅱ　強蒼天斬(2段目I.ブロウ)→ダッシュ【しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】Ⓒ強紅波斬

Ⅲ　ジョルト→ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】(→着地)→ジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓟ】(→着地)→ジャンプ【弱Ⓟ→強Ⓚ→強Ⓟ】

Ⅰは基本連続技。Ⅱは対空や割り込みだけでなく、強空掛掌や穿弓脚後の追撃にも使える。しゃがみ弱Ⓚの先端を当てるようにダッシュするのがコツ。Ⅲはジョルト始動の連続技だ。

Postscript T.R.F.2　●ハザマ補足：強蒼天斬にI.ブロウを使うときは、2段目に仕込むのがポイント。地上でガードされたときは2段目が当たらずI.ブロウが発動しないので、オフェンスゲージを無駄遣いせずに済む。また、弱転輪蹴がしゃがんだ相手にヒットした場合、【しゃがみ弱Ⓚ→遅め遠距離立ち強Ⓟ】→天羅槍雲脚が狙える。オフェンスゲージが無いときは、【しゃがみ弱Ⓚ→遅めしゃがみ強Ⓚ】にしよう。

キレイなお姉さんは好きですか？

性能はプレイヤーキャラとして調整されているものの、一通りの技がそろうベアトリス。高い攻撃力を活かし、機動力の低さを補おう。

ベアトリス Beatrice

Text：ケンちゃん

Color Variation

技解説

●主要通常技／しゃがみ弱Ⓚは発生が早く、連打可能な下段技。連係や連続技の始動に使おう。しゃがみ強Ⓟは、地上ヒット時も相手を浮かせられるのが特徴だ。ジャンプ強Ⓚはリーチが長く、跳び込みやA.ダッジから使うと有効。

●ライズアーク／前方に気の刃を放つ技。弱は攻撃位置が高く、ある程度ジャンプ防止技として機能する。強は射程が長いので、中～遠距離でのけん制に役立つぞ。弱、強共に強攻撃から連続ヒットする。

●ダストテイル／手に気を集め、振り払うような対空攻撃を繰り出す。弱は発生が早く、至近距離での割り込みに使える。ただし、足元に攻撃判定が発生した直後に無敵時間が切れるので、至近距離以外では使いにくい。強は発生が遅いものの、長い無敵時間があるので対空や割り込みに使いやすい。どちらも、ヒット後は各種リカバリーをされないぞ。

遠距離立ち強Ⓟは前進しつつ攻撃する上、見た目よりリーチが長い。弱攻撃からつながるので連続技にも使いやすい。

アドバンスドは性能高め。発生が早くリーチが長いので、連続技のつなぎや割り込みに。

●エアリーディスク／弱はほぼその場で、強は少し前進しつつ、空中で回転して下方へ二段蹴りを放つ中段技。地上版は発生が遅い上、スキが大きいのでやや使いにくい。

空中版も発生は遅いものの、ガード後の状況が大幅に有利なので、ジャンプ上昇中に出せば跳び込みの代わりに使える。ヒット時は相手がバウンドして浮き、追撃が可能だ。ただし、高度制限があり位置が低過ぎると出せないので注意。

●ブラストアーク／ライズアークの多段&長射程版。発生は遅いものの、ガードゲージや体力を多くケズれるのが利点。主に強攻撃をガードされたときのフォローに使おう。

●リミットレス／前方に進む移動技。移動中に相手の技（下段技は除く）を受けると、弱は相手の背後に回り込み、強は大きく後方に下がる。

●アークフレア／目の前に巨大な気の柱を放つO.A.。強の方が遠い位置に発生する。強攻撃や必殺技をキャンセルして出し、連続技に組み込もう。

●ブリンクオブファムト／発動直後に相手が攻撃を出していると、相手の全動作を遅くする特殊なD.A.。発動後にスキがあり、状況によっては発動直後につぶされることに注意。飛び道具に対しても有効な点と、ガード中にも出すことができ、その場合は終わり際のスキが無敵という点を活用したい。成立時は相手ののけぞり時間も長くなるので、強力な連続技を決められるぞ。

ブリンクオブファムト成立後は、特殊な連続技を狙える。威力の高い技を決め続けろ！

●ゼニスアーク／ダストテイルに似たアッパーから、ヒット時は追加攻撃を放つC.A.。ダメージは大きいが、弱ダストテイルと同じく足元に攻撃判定が発生した直後に無敵時間が切れてしまう。また、発生は早いがリーチが短いので、連続技に組み込むのは難しい。

●ノーブルフォース／気を使った技のヒット数を増やすブーストダイブ。ライズアーク、ダストテイル、ブラストアークが多段化に対応している。

気を使用した技が多段ヒットになるノーブルフォース。トドメのケズりに使うといいだろう。

分類	技名	コマンド
必殺技	ライズアーク	↓↘→+Ⓟ
	ダストテイル	→↓↘+Ⓟ
	エアリーディスク	↓↙←+Ⓚ（空中可）
	ブラストアーク	→↘↓↙←+Ⓟ
	リミットレス	←↙↓↘→+Ⓚ
O.A.	アークフレア	↓↘→↓↘→+Ⓟ
D.A.	ブリンクオブファムト	←→↘↓↙←+Ⓚ（ガード中可）
C.A.	ゼニスアーク	↓↗←→↘↓↗+Ⓟ
ブーストダイブ	ノーブルフォース	弱Ⓟ強Ⓚor弱Ⓚ強Ⓟ同時押し

クリティカルキャンセル対応技	ライズアーク、ダストテイル、ブラストアーク

※D.A.はディフェンスゲージを2本消費

基本戦法 遠距離からのけん制&奇襲と対空が重要！

中間～遠距離では、ダッシュ遠距離立ち強Ⓟで接近したり、強ライズアークでけん制するのが基本。強ライズアークは強力だが跳び込まれると危険なので、ジャンプ防止になる弱ライズ（ブラスト）アークや、相手の跳び込みを待って強ダストテイルで迎撃する行動も交ぜよう。強ダストテイルが近い間合いでヒットしたときは、クリティカルキャンセルで強アークフレアが連続ヒット。重要なダメージ源となるため、見逃さずに決めていきたい。

攻め込む際は前述のダッシュ遠距離立ち強Ⓟに加え、A.ダッジからのジャンプ強Ⓚも効果的。接近後はジャンプ上昇中のエアリーディスクも交ぜて攻めよう。空中エアリーディスクはガードされても有利で、ヒット時は追撃可能なので使いやすいぞ。

遠距離では強ライズアークでのけん制が有効。発生が早く不意にヒットしやすい。

ライズアークを嫌がって跳び込んでくるような相手は、強ダストテイルで迎撃しよう。

空中エアリーディスクをガードさせた後は大幅有利。ジョルトでのガード崩しを狙え！

Point！

●遠距離では飛び道具系の技でけん制！
●ダッシュ遠距離立ち強Ⓟで奇襲&接近！
●空中エアリーディスク後は攻めるチャンス！
●対空はもちろん、困ったときにも強ダストテイル！

連続技

Ⅰ 【しゃがみ弱Ⓚ×1～2→遠距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】ⒸⒸ▶アドバンスド～【遠距離立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】

Ⅱ 空中エアリーディスク→ダッシュしゃがみ強ⓀⒸ▶強ダストテイルⒸ▶強アークフレア

Ⅲ ジョルト→ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】（→着地）→ジャンプ【強Ⓚ→強Ⓟ】（→着地）→ジャンプ【弱Ⓚ→弱Ⓟ→強Ⓚ→強Ⓟ】

Ⅰは基本連続技。遠距離立ち強Ⓚから強アークフレアにつなげてもいい。Ⅱは空中エアリーディスク後の追撃。Ⅲは【強Ⓚ→強Ⓟ】の強Ⓟを遅めに出し、着地際で当てるのがコツだ。

Postscript T.R.F.2 ●ベアトリス補足：しゃがみ弱Ⓟはガード後の状況が五分。発生が早いので、近距離戦での割り込みに利用できる。遠距離立ち弱Ⓚはリーチが長め。中間距離でのけん制に使っていこう。遠距離立ち強Ⓚはローリングソバットのような攻撃。足元のやられ判定が小さくなるのが特徴だ。ジャンプ弱攻撃はどちらも硬直が長いため、昇りで出して空振りした後にほかの技を出せないので注意。

チャンスは……逃さない！

対戦攻略
Sheryl シェリル

今回はチャンスを最大限に活かすためのセットプレイを、チャート形式で見やすく解説するぞ！

Text：モミアゲ

基本となる立ち回り

立ち回りの基本は、アンブラーゼンを設置しながらの遠距離戦。アンブラーゼンは、主にスキの小さい空中版を使っていく。Ⓚ→Ⓟとすれば一度のジャンプで二つ設置できるが、設置中に接近されやすいのが難点。普段は反動の無いⓅを各種ジャンプからばらまきつつ、迎撃に専念しよう。

相手の接近に対しては、アンファング～強Ⓟを多用してけん制しつつ、相手の動きに合わせてほかの派生技を使うことで対処。ダウンを奪ったり、相手が間合いを取るようになったら、Ⓚアンブラーゼン～シュナイデントと出すといい。シュナイデントの軌道上に相手が居なくても、それを盾に後方ジャンプからⓀ↓Ⓟとアンブラーゼンを出せるので、積極的に使っていこう。

素早いキャラに対してはシャルファー・アインザッツを交ぜる。相手の行動に合わせて撃ち分け、接近を阻止しよう。

シュナイデント後の攻め

シュナイデント発動時、軌道上に相手が居た場合はチャンス。ダッシュで近付き、相手がガードするようならチャート表の連係で攻め立てよう。

連係はアインザッツを軸に、G.ダッジをつぶせる中&下段の選択肢を交ぜるもの。ヒット時はシュルッスシュトリヒ(以下O.A.)につなぎたい。

アインザッツ後の【しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ】は対暴れ用。カウンターヒット時はつながるので、ヒット確認からO.A.につなぐのが理想だ。相手が固まるようなら、ダッシュして攻め続けよう。

O.A.を決めた後は、ダッシュしゃがみ弱Ⓚで追い打ちしつつ、キャンセルで弱Ⓚアンブラーゼンを設置。その後はシュナイデントを基本に、バックステップ対策になるアインザッツを交ぜ、再び起き上がりを攻めていこう。

そのほか、オフェンスゲージに余裕があるようなら、シュナイデントをガードさせた後などの選択肢にジョルトを加えてみよう。より強力な攻めが展開できるぞ。

バックステップ対策にもなる、キャンセルアインザッツでの固め。これを意識させたら……、

中段&下段の二択を迫る。アインザッツ対策のG.ダッジをつぶす効果もあるため強力だ。

I.ブレイクされたときや、無敵技での割り込みに有効なアンファング。忘れずに活用したい。

接近後の基本連係

ダッシュしゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ → 遠距離立ち強Ⓚ / ➡+強Ⓟ / アインザッツ → しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ / 最初に戻る

アインザッツはG.ダッジで回避されるので、G.ダッジをつぶせる➡+強Ⓟ(中段)や遠距離立ち強Ⓚ(下段)と使い分け、ヒット時は確認してシュルッスシュトリヒにつなぐ。どれも無敵技での割り込みに弱いので、キャンセルアンファングでの様子見を交ぜることも重要だ。

構えチェンジを使いこなすです！

対戦攻略
Mito ミト

今回はぜひ修得したい構えチェンジ活用法を紹介。忙しい操作は、やり込んで手になじませよう。

Text：ハメコ。

構えチェンジ活用法

モーションが小さく、空振りした技をもキャンセルできる両構えの➡+弱Ⓟ強Ⓟ同時押し(以下、構えチェンジ)は、攻めの継続とけん制技のリスク軽減に役立つ。それでは、構えチェンジ後の有効な選択肢を、構えごとに挙げていこう。

●罪の構え時

中間距離での主力けん制技であるしゃがみ強Ⓚと遠距離立ち強Ⓟは、構えチェンジでキャンセルしてスキをフォローしたい。この後は間合いが遠いので、しゃがみ強Ⓟや後方ジャンプ強Ⓟでさらにけん制するといい。接近時は【しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち弱Ⓚ】→➡+弱Ⓟ強Ⓟ同時押し→構えチェンジや、ダッシュ立ち強Ⓚ→構えチェンジから、下段のしゃがみ強Ⓟと、ジャンプやA.ダッジからのジャンプ強Ⓚで攻めるのが強力。ダッシュなどの強引な攻めは割り込まれやすいので、G.ダッジによる接近も交ぜていこう。

●罰の構え時

けん制しつつ連続技を狙える【しゃがみ強Ⓟ→立ち強Ⓚ】をヒット確認し、ガードされていたら構えチェンジでフォロー。構えチェンジ後、間合いが遠い場合は立ち強Ⓟやしゃがみ強Ⓚによるけん制と、慈悲による対空を視野に入れて様子を見よう。間合いが近い場合は、バックステップで一度離れたり、後方ジャンプから強Ⓚでけん制するのだ。

強力なA.ダッジ～ジャンプ強Ⓚで攻め込み、連続技とガードクラッシュを狙っていこう。

罪の構えから攻め込むなら、弱攻撃→➡+弱Ⓟ強Ⓟ同時押し→構えキャンセルは欠かせない。

攻めも守りもブーストダイブ

ブーストダイブは暗転終了と同時に攻撃判定が出るため、相手は暗転前にガードポーズを取っていなければガード不能。相手を固めつつ、ガードポーズが解けた瞬間に狙ったり、起き上がった直後に重ねれば、強力な攻めの一手となる。

また、防御手段としても非常に優秀。立ち、しゃがみを問わずボタン入力のみで出せることを利用し、相手の攻撃をガードしている最中にボタンを連打していれば、強力な切り返し手段となるのだ。

隠しオフェンシブアーツ公開！

とびきりちょっぷ	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+Ⓟ※

※オフェンスゲージ3本消費

切り返し手段としての信頼度は抜群だ。使える状態なら、ガード中は常にボタン連打!!

ブーストダイブはボタン入力だけで出せる上、高確率でヒットが望めるため……、

Postscript T.R.F.2

●シェリル補足：ガードされているときに出すアインザッツは、若干ディレイをかけて出すことで暴れつぶしになる。➡+強Ⓟが暴れに弱いのでうまく使い分けていこう。

●ミト補足：罪の構えでブーストダイブ発動後は、ハートヒット→立ち強Ⓟ→ハートヒット→弱慈愛→ダッシュしゃがみ強Ⓚがオススメ。しゃがみ強Ⓚを構えチェンジでキャンセルし、起き上がりを攻めよう。

さらなるパワーアップの予感！

対戦攻略

Bazoo バズウ

今回は局地的な立ち回り術に加え、隠し要素について解説。これで新たな戦法を開拓せよ！

Text:OYZ

有効連係ピックアップ

前号でも述べたように、リーチの長いしゃがみ弱Ⓟとアースダイブでけん制するのが、バズウの基本戦法。ただし、これだけでは単調になってしまうので、局地的だが有効な連係を取り入れていきたい。

接近戦でもつれたときは、後方ジャンプから昇り強Ⓟ→下り弱Ⓟと連係させてみよう。昇りジャンプ強Ⓟが中段攻撃として機能し、続くジャンプ弱Ⓟが追い掛けてきた相手に当たりやすいぞ。これの応用で、遠距離から前方ハイジャンプ昇り強Ⓟ→下り【弱Ⓚ→弱Ⓟ】で奇襲するのも有効だ。

こちらの通常技後に相手が割り込むと読んだら、通常技→強Ⓟアースダイブと連係させよう。自分の真上付近にガレキを落とせるので、相手のダッシュ攻撃をくらいつつガレキをヒットさせられるのだ。

最後は割り込み。メインはギルズシャッターやI.ブレイクだが、ゲージが無いときは【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ】を使うといい。少しだが相手を遠くに突き放せる。

下り際はジャンプ弱Ⓟでフォロー。リーチが長く、追ってきた相手にヒットしやすいぞ。

ジャンプ強Ⓟは昇りで出せば中段攻撃に。後方ジャンプから出せばリスクは小さい。

ガレキを落とす位置が重要。反撃を読んだときは、ボタンをホールドせずに落下させよう。

隠しオフェンシブアーツ公開！

スケイルアウト	➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅+Ⓟ

パーツクラッシュによる変化

パーツクラッシュで手のパーツゲージ(?)が壊れると、一部の技の性能が変化するぞ。

●ドラゴンフィッシュブロー／ヒット時、相手が大きくバウンドするように。ヒット後はジャンプ弱Ⓟで追撃可能だ。

●ドラゴンフィッシュノック／ヒット時、相手をつかんで後方に投げ飛ばすように。弱はほぼ真横に、強は斜め上に投げる。画面位置などの状況にもよるが、ほとんどの場合はしゃがみ強Ⓟで追撃が可能。

●ギルズシャッター／ヒット時、相手をつかんで引きずりながら後方へ移動し、上空高くへ放り投げるように。相手はリカバリー不能なので、画面端に追い詰められた状況で決めれば、近距離立ち強Ⓚ→➡+強Ⓟなどで追撃できる。

手のパーツがクラッシュした後は、基本的にどの技もパワーアップ。ギルズシャッターは追撃が狙えるようになるぞ。

百発ランチャーをたたき込め！

対戦攻略

Lud ラッド

ラッシュコンボ後の攻防がラッドのキモ。ここの駆け引きをモノにすることが勝利につながるぞ。

Text:ケンちゃん

連係をガードされた後は？

強攻撃→⬋+強Ⓚor➡+強Ⓚをガードされた後は、攻めを継続できるアドバンスドや強撃鉄クラッカーと、各種ダッジに強い弱撃鉄クラッカーを使い分け、ガードクラッシュやカウンターヒットを狙うのが基本。これに加え、ジャンプ&暴れ防止になる百発ランチャーも交ぜると効果的だ。

百発ランチャーはガードされても反撃は受けず、I.ブレイクからの反撃を狙われたとしても、オフェンスゲージがあればクリティカルキャンセル超爆激ミリオンランチャーでフォローできる。体力およびガードゲージをケズることもできるので、非常に有効だ。

百発ランチャーがヒットしたときは、クリティカルキャンセル超爆走ジェットブレイカー（右カコミ参照）で追撃するのも手。ただし、ヒット数が多いため補正が掛かり、大したダメージは与えられない。

百発ランチャーのタメが完成する。操作は大変だが、有効なので覚えておきたい。

ラッシュコンボ始動の弱攻撃ボタンを押し続け、⬋+強Ⓚや➡+強Ⓚまでつなげば……、

百発ランチャーをI.ブレイクされたら、確認してから超爆激ミリオンランチャー。相手の反撃を逆につぶせることが多い。

隠しアーツ一挙公開！

超爆走ジェットブレイカー【O.A.】	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+Ⓚ
R・I・C・E【D.A.】	⬇⬇+弱Ⓚ強Ⓚ同時押し※
超絶爆心ファイナルデッドリーブロー【C.A.】	➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅➡+弱Ⓚ強Ⓚ同時押し※

※ヒートゲージ100%消費

浮かせた後の追撃連続技

弱撃鉄クラッカーや弾丸タックルをカウンターヒットさせ、相手を上空に吹っ飛ばした後は追撃のチャンス。使える状況なら、超爆熱ダイナマイトタックルを決めるのが理想だ。ゲージが無いときは、各種リカバリー不能で確実に決まる⬋+強Ⓚ→超爆走ジェットブレイカーがオススメ。

キャンセルで超爆走ジェットブレイカーを出せば、リカバリー不能の連続技が完成だ。

弱撃鉄クラッカーのカウンターヒットなどで相手を浮かせたら、引き付けて⬋+強Ⓚ！

Postscript T.R.F.2

●バズウ補足：パーツクラッシュで強化された三つの技は、どれもヒット時にロック系の技へ移行する。これらで浮かせた後は、再度決めてもロック系の部分までは決まらないので注意。

●ラッド補足：相手を空中に浮かせた際、オフェンスゲージが無かったらジャンプ攻撃で追撃しよう。ハイジャンプから【強Ⓚ→強Ⓟ→⬋+強Ⓚ】とつなげば、ダウンを奪えるので便利だぞ。

ブーストダイブで決めろ!

対戦攻略
Zen ゼン

本作のカギとなるのは、ブーストダイブと無敵時間の長い強旋轟拳。強力な二つの技を活用せよ!

Text:ケンちゃん

ブーストダイブでガードクラッシュ

常に禍魂法使用後の状態となる上、禍魂掌が使えるようになるゼンのブーストダイブ。発動するポイントは、劫迅烈震撃を決めた後がオススメだ。

ブーストダイブ発動後はしゃがみ弱Ⓚで追い打ちし、起き上がりに禍魂掌を重ねよう。禍魂掌ガード後は大幅に有利なので、続けて攻められるぞ。禍魂掌を連発してガードクラッシュを狙うのもアリだ。

O.A.を決めた後、すぐにブーストダイブを発動。ダウン状態へ追い打ちしつつ、起き上がりに禍魂掌を重ねよう。

強旋轟拳を活用

長い無敵時間を持つ強旋轟拳は、守りの要となる技。ヒット数が多く相手に当てればオフェンスゲージが大幅にたまる上、クリティカルキャンセルで劫迅烈震撃を決められるので見返りも大きいのだ。

劫迅烈震撃は、強旋轟拳を対空に使った場合は最速で出し、割り込みに使った場合は追加攻撃まで出しつつヒット確認してから出すといいぞ。

強旋轟拳～追加攻撃をガードされたら、遅めに劫迅烈震撃を出すか何もしないかで、相手の反撃の的を散らしたい。

隠しクリティカルアーツ公開!

轟雷旋武(ごうらいせんぶ)	➡↘⬇↙⬅➡+Ⓚ・強Ⓚ・強Ⓟ・弱Ⓚ・弱Ⓟ・弱Ⓟ・弱Ⓚ・強Ⓟ・⬇↙⬅+Ⓟ※

あなたの動き、読めました!

対戦攻略
Hikari ヒカリ

ダメージ源が乏しいヒカリ。立ち回りで体力を奪い、精神的に優位に立った試合運びを目指そう。

Text:KYO

立ち回りの基本

中間距離では、ダッシュやバックステップで間合いを調整しつつ、リーチの長い立ち弱Ⓚでけん制する。相手がおとなしくなったら、ダッシュから【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ】や身陰返しを狙っていこう。しゃがみ弱Ⓟはガードされても有利なので、さらにダッシュから攻められる。

また、【立ち弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ】で近づくのも有効。連続ヒットはしないが、立ち弱Ⓚでのけん制を嫌ってジャンプしようとした相手に、遠距離立ち強Ⓟがヒットやすい。

ダッシュしゃがみ弱Ⓚでジャンプ防止になる固めが可能。固まる相手には身陰返しだ。

中段の➡+弱Ⓟはモーションが大きく見切られやすいが、当てた後は有利なので……、

ガードされた場合は、近距離立ち強Ⓚやしゃがみ強Ⓚにつないでフォローしよう。この二つの技は、ガードされても少し不利な程度。バックステップで様子を見たり、しゃがみ弱Ⓚで固めるなどの選択肢が取れるぞ。また、攻め続けたければ➡+弱Ⓟや風珠も有効だ。ガードされても有利なので、強気に攻め込めるぞ。

しかし、これらの連係は相手の暴れに弱い。そこで朧蝶土&霧の出番。近距離立ち強Ⓚやしゃがみ強Ⓚ後などの少し不利な場面や、普段は➡+弱Ⓟや風珠といった発生の遅い技を出す場面で、相手の暴れを読んで合わせると有効だ。

相手の暴れ技に朧蝶を合わせる。相手のクセを見抜き、朧蝶 土と霧を使い分けよう。

少し不利だったり間が空いているなど、相手が手を出したくなる連係を見せて……、

追撃&連続技を見直す!

対戦攻略
Typhon タイフォン

今回はコマンド投げ後や浮かせた後の追撃を解説。マスターして効率良くダメージを与えよう。

Text:OYZ

烈双按後の追撃

まず、烈双按からの追撃で簡単に強攻撃を決める方法を紹介しよう。それは、烈双按後に素早くG・ダッジ→遠距離立ち強Ⓟと出すもの。操作が簡単な上に➡+強Ⓟが暴発しないのでオススメだ。

その後はラッシュコンボの遠距離立ち強Ⓚから弱連活脚(2段目)→縮勁・崩衝按と決め、ダッシュしゃがみ強Ⓚで追い打ち。これをキャンセルして縮勁砲を出せば、相手の起き上がりに重なって大幅有利に! さらにダッシュ攻撃と烈双按で二択を迫ろう。

強Ⓟはなるべく早めに押す。ボタンだけの操作なので、慣れれば安定するようになる。

烈双按の硬直が解けた直後に、D～強Ⓟとボタンを押すだけ。タイミングを覚えよう。

空中の相手への追撃

空中の相手をしゃがみ強Ⓟで迎撃した後の追撃は、ハイジャンプ【強Ⓟ→強Ⓚ】→⬇+弱Ⓚが安定。また、距離が近ければハイジャンプ強Ⓚ→空中縮勁・崩衝按が決まる。暗転後はクイックリカバリーされないので、状況に応じて狙おう。

➡+強Ⓟカウンターヒット後は、浮いた相手にダッシュ【しゃがみ弱Ⓚ→(遅め)しゃがみ強Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ】→縮勁・崩衝按を決められる。ラッシュコンボから遅めに➡+強Ⓟを出すなどして、カウンターヒットを狙ってみよう。

しゃがみ強Ⓚのみ少し遅めに出すのがポイント。最後の縮勁・崩衝按まで確定するぞ。

➡+強Ⓟカウンターヒット後は、ダッシュから地面スレスレでラッシュコンボを決める!

Postscript T.R.F.2 ●ゼン補足:轟雷旋武は、追加入力に失敗すると最後の攻撃が2ヒットになる。ヒット数と入力の対応を間違えないように。 ●ヒカリ補足:遠距離立ち強Ⓟはラッシュコンボへの移行が遅く、しゃがみ強Ⓚが連続ヒットしない。 ●タイフォン補足:➡+強Ⓟからの追撃は、しゃがみ強Ⓚ以降は最速で出せばOK。ただし、➡+強Ⓟが空中の高めでカウンターヒットしたときは決められない。

対空O.A.にゲージを注げ！

対戦攻略 Garnet ガーネット

攻めは新生スキームスタイフルと空中連続技で押し切り、オフェンスゲージはO.A.に回すべし。

Text：モミアゲ

連続技とゲージの使い道

本作ではクイックリカバリーに高度制限があるため、**【弱攻撃×2→近距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】→強バイティングジェスト～追加攻撃→ダッシュ【しゃがみ弱Ⓟ→一瞬遅らせて遠距離立ち強Ⓚ→一瞬遅らせて遠距離立ち強Ⓟ(1段目)】→弱バイティングジェスト**といった連続技が確定。連続技にオフェンスゲージを使わずに済むので、その分ジョルトや各種アーツを多用できる。特に、ピアシングソウルは対空として強力。ゲージがあるときはガンガン狙おう。

前作ではクイックリカバリーで回避された追撃だが、本作では低空で拾うことで……、

確定の連続技となる。オフェンスゲージを温存しつつダメージを与えられるぞ。

中段攻撃の使いどころ

弱スキームスタイフルは発生がそこそこ早く、ガードを崩す効果が期待できる上、空中から攻撃するため相手の暴れをつぶしやすい。弱攻撃での固めに交ぜて使おう。

➡+弱Ⓚは発生が遅く相手の暴れに弱いものの、キャンセルが可能なのでガードされてもリスクは小さい。各種ダッジをつぶすことができるので、【強攻撃→強攻撃】にＩ．ブレイクを狙われやすい1発目の強攻撃後に使ったり、相手がガードクラッシュしそうなときに使うのが有効だ。

下段技のしゃがみ弱Ⓚを軸に固めつつ、たまに弱スキームスタイフルを交ぜれば……、

暴れ対策＆中段に。下段I.ブレイク狙いで暴発したA.ダッジにはカウンターでヒット！

「ロック」への道のりを築け！

対戦攻略 Orville オービル

強化点が目立つオービル。新技の活用法と、メガグラビティブリッジからの起き攻めを覚えよう。

Text：ハメコ。

防御面における強化点

前作では体の大きさ故にジャンプ攻撃に弱く、何とか迎撃しても大したダメージを与えられなかった。しかし、本作ではラッシュコンボの追加とスナイプスルーが対空投げになったことで、空中の相手を立ち弱Ⓟで落としつつ、しゃがみ強Ⓟ→強スナイプスルーといった対空連続技が可能に。空中の相手にも大ダメージを与えられるようになっている。

また、空中戦が弱いためリカバリー後を攻められると厳しかったが、本作ではこの欠点も解決。リカバリー後を狙ってジャンプ攻撃を重ねてくる相手に対し、空中投げが有効な切り返し手段として機能するのだ。入力直後に相手をつかめるので、間合い内ならつぶされることは無いぞ。

上下に間合いが広い空中投げは、空対空で頼りになる。リカバリーした後に狙ってみよう。

O.A.からの起き攻め

メガグラビティブリッジヒット後は、相手がグラウンドリカバリー不能なので起き攻めのチャンス。画面中央では間合いが離れるので、前方ハイジャンプで近付きつつ攻めよう。相手の起き上がりに着地ギリギリでジャンプ弱Ⓚが当たるように跳び込めば、発生の遅い無敵技による反撃はガードが間に合う。これを盾にジャンプ攻撃を出すか出さないかで選択を迫りつつ、着地後はしゃがみ弱Ⓚからの連続技やフルグラビティロックで相手のガードを崩すのだ。

メガグラビティブリッジの後、起き上がりに着地際のジャンプ攻撃を重ねれば……、

無敵技を出されても着地後にガード可能。これができればリバーサルは怖くないぞ。

多彩なフェイントを活かせ！

対戦攻略 Boyd ボイド

必殺技を中断可能になった本作のボイド。これをうまく活用し、相手の対応ミスを狙い撃とう。

Text：ケンちゃん

フェイントを活用

前号で書いた通り、メロースロー以外の必殺技は発生前に中断が可能。このテクニックを使って強攻撃をガードされた後のバリエーションを増やし、相手を揺さぶろう。

通常技↓サニーフィンガーは、モーションを確認されてからG．ダッジで避けられ、手痛い反撃を受ける場合がある。このように見てから対応してくる相手には、サニーフィンガーの中断でG．ダッジを誘い、メロースローを決めて一気に大ダメージを与えよう。

ファンシーキックを中断すると、相手を踏み付けずにそのまま着地。通常のファンシーキックと使い分けて相手を幻惑し、中断から着地メロースローを狙うといいぞ。

もちろん、前作から存在する⬅+強Ⓟによるフェイントも効果的。必殺技の中断よりもモーションが短いので、ストレートに攻め続けたいときに役立つ。たまに中段の➡+強Ⓟも交ぜて、しゃがみガードを崩すのも効果的だぞ。

スキに発生の早いメロースロー。前進するので、間合いを詰める効果もあるのだ。

強シャイニーパンチ～中断も使える。無敵時間があるので、相手の攻撃を避け……、

隠しオフェンシブアーツ公開！

スーパースティールヘッド	⬇タメ⬆+弱Ⓟ強Ⓟ同時押し※

※オフェンスゲージ3本消費

Postscript T.R.F.2 ●ガーネット補足：強バイティングジェスト(→I.ブロウ)後は、追撃でゲージを約50％回収できる。起き攻め重視なら惜しまず使おう。 ●オービル補足：G.ダッジ中に➡⬈⬇⬉⬅➡+弱Ⓟ～強Ⓟずらし押し(ボタンは逆でもOK)と入力すると、通常技空キャンセルでフルグラビティロックを出せる。 ●ボイド補足：スーパースティールヘッド後の追撃は、しゃがみ強Ⓚ→ダウンサニーフィンガーがオススメ。

対戦攻略 Viren ヴィレン

I.ブロウとの相性が良く、リターンが大幅に上昇したラティカウダ キャプチャーに注目だ。

Text：ハメコ。

固めて崩せ!!

ガード後の状況がほぼ五分の、ダシュアティスラッシュ（以下Dラッシュ）～強Ⓟを使った固めが強力。ダッシュで接近しつつ、【しゃがみ弱Ⓚ→遠距離立ち強Ⓟ】からキャンセルで出すのが基本だ。

Dラッシュ～強Ⓟをガードさせた後は、相手のガードゲージ残量を考慮しつつ、発生の早い立ち弱Ⓟによる強引な攻め継続、バックステップによる離脱、垂直ジャンプでの様子見を使い分けよう。

なお、強攻撃→Dラッシュ～強Ⓟの連係は、ガードされていると投げによる割り込みや、上段I.ブレイク兼G.ダッジの入れ込みに弱い。これらの行動には、強攻撃→ラティカウダ キャプチャーで逆に対応できるので覚えておこう。

垂直ジャンプからは、ピトフーイ ブレジング ボムによる攻め継続も可能になっている。

相手を捕獲した後は……

ラティカウダ キャプチャーヒット後は、強力な起き攻めのチャンス。オフェンスゲージが2本以上あったら、I.ブロウを使ってから前方ハイジャンプ【弱Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ】で追撃してダウンを奪い、前方ジャンプで跳び越しつつピトフーイ ブレジング ボム（以下ボム）を重ねた後、ジョルトを狙うのがオススメ。オフェンスゲージが1本のときは、ボムの後さらに跳び越してボムを重ねたり、着地してしゃがみ弱Ⓚや➡＋強Ⓟを出すなどで、相手を惑わせるといいぞ。

ガードした相手にジョルトが確定でヒット!! オフェンスゲージと相談しつつ狙おう。

I.ブロウ後はグラウンドリカバリーも取られない。跳び越しつつボムを重ねれば……、

対戦攻略 Kaya カヤ

前作の主力起き攻めは、本作でも応用可能。併せて、強化されたジャンプ強Ⓚの活用法を紹介！

Text：モミアゲ

奉閃からの攻め

画面中央で奉閃を決めた後の起き攻めを紹介。まずはダッシュで近付き、密着してしゃがみ弱Ⓚで追い打ち。その後、下表の技を空振りしてタイミングを合わせ、レバー入れっぱなしで前方ジャンプすれば、起き上がりにジャンプ強Ⓟを重ねられる。最初のしゃがみ弱Ⓚにダッシュの慣性を残すか残さないかで、裏か表かが変化するぞ（欄外参照）。

なお、ミトは起き上がりが極端に遅いため、技の空振りでタイミングを合わせられない（感覚で合わせるしかない）。

ジャンプ強Ⓟが重なる。めくりor表に、着地しゃがみ弱Ⓚや月影を交ぜて攻めよう。

追い打ちのダッシュしゃがみ弱Ⓚから下表の技を空振りし、すぐに跳び込めば……、

しゃがみ弱Ⓚ後に空振りする技

最速しゃがみ弱Ⓟ
ザン、タイフォン、アラン
最速しゃがみ弱Ⓚ
ヴィレン
最速立ち弱Ⓚ
ヒカリ、コーネット、ボイド、カヤ、アリー
一瞬遅らせて立ち弱Ⓚ
オービル、シェリル、バズウ、ラッド、ハザマ、ベアトリス

昇りジャンプ強Ⓚを使う

画面端で奉閃を決めた後は時間的に余裕が無いため、上記の起き攻めが困難。画面端では奉閃後に一歩下がり、中段として機能する昇りジャンプ強Ⓚ（先端を当てる）と、ダッシュしゃがみ弱Ⓚを使い分けて攻めるのが有効だ。

昇りジャンプ強Ⓚ後は、下りで強Ⓟを出すのが基本。横に強い技を持つ相手には、弱月扇でのフォローも交ぜよう。

昇りジャンプ強Ⓚは先端を当てれば反撃されにくい。弱月扇を交ぜてまとわり付こう。

対戦攻略 Aran アラン

直接ガードを崩す手段が少ないため、狙うはガードクラッシュ。ループ可能な連係で一気に倒せ!!

Text：KYO

アクセルストライクを撃ちまくれ

本作のアクセルストライクは、画面上に複数出すことができる。そこで、間合いが離れたら弱アクセルストライクを続けて2発撃ってみよう。1発目をジャンプやG.ダッジで回避した相手に、2発目をガードさせることができるぞ。

2発目をガードさせた後は、空中ガードなら立ち弱Ⓟや近距離立ち強Ⓟといった空中ガード不能の技から連続技を狙いたい。地上でガードした相手には、ダッシュからラッシュコンボで固めて、一気にガードクラッシュを狙おう。

空中ガードした相手に立ち弱Ⓟがヒット。ゲージがあったら直接O.A.を決めるのもアリ。

離れたらとりあえず弱アクセルストライクを連発。跳ばれても2発目が対空になるぞ。

ガードクラッシュループ！

1セットでガードクラッシュさせられる連係を紹介。

●アクセルストライク→ダッシュ【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ】→弱ヴァンガードストライク～⬇⬋⬅＋Ⓟ～⬇＋Ⓟ or ➡＋Ⓟ→ストライクバースト

ストライクバーストの途中でガードクラッシュし、残りがヒット。相手はグラウンドリカバリー不能なので、しゃがみ強Ⓚ（追い打ち）→アクセルストライクと出そう。起き上がりに重なるので、繰り返しこの連係を狙えるぞ。

ストライクバーストでガードクラッシュ確定。追い打ちから再度起き攻めを狙おう。

相手のI.ブレイクに注意しつつ、サードストライクまで出し切ってガードさせたら……、

Postscript T.R.F.2 ●ヴィレン補足：本作ではジャンプ弱Ⓚのめくり性能が落ちた代わりに、ジャンプ強Ⓚでめくりを狙える。 ●カヤ補足：起き攻め時の追い打ちしゃがみ弱Ⓚは、ダッシュから⬆と同時に弱Ⓚを押せばジャンプ強Ⓟがめくりに、⬆後に一瞬遅らせて弱Ⓚを押せば表になり、見切られにくい。 ●アラン補足：連係に対してI.ブレイクを狙う相手には、I.ブレイクを確認した後にストライクバーストで対応しよう。

本作ならではの攻防を身に付けろ！

闘魚弐上達

本作独特のシステムであるI.ブレイクを取り入れれば、戦力アップ間違い無し！ まずは使うことから始め、少しずつ駆け引きを覚えていこう。

STEP1 I.ブレイクを使ってみよう！

相手に一定時間の硬直を与えるI.ブレイク。成功すれば、普段は手を出せない連係に割り込んだり、スキの小さい技に反撃を決められることが多いので、ぜひ狙っていきたい。

最初は、タイミングを計りやすい強攻撃に対して狙うのがオススメ。成功後はもちろん反撃を狙うのだが、相手側もラッシュコンボやキャンセルが可能なので、それにつぶされないよう発生の早い技を使っていきたい。左に各キャラの最も発生が早い技をまとめたので、これらの技から連続技を狙うとといいだろう。

また、瞬時に相手をつかめる通常投げや（間合い内のみ）、相手に技を出されても勝ちやすい無敵技も、I.ブレイク後の有効な反撃手段といえる。

注意してほしいのが、I.ブレイク成功後は相手に硬直を与えるだけで、自分の硬直は変わらないこと。自分が動けるようになるタイミングは、通常ガード時と同じなのだ。

タイミングの取りやすい強攻撃にI.ブレイク。成功後は素早く……、

発生の早い技で反撃。先行入力が効かないので、自分のガード硬直を見極めて出そう。

相手のラッシュコンボがワンパターンなら、積極的にI.ブレイクを狙ってみよう。

キャラ別 発生の早い技リスト

キャラ	技
シェリル	しゃがみ弱Ⓟ(4)
ミト	しゃがみ弱Ⓚ(5)
バズウ	しゃがみ弱Ⓚ(4)
ラッド	しゃがみ弱Ⓚ(4)
ゼン	しゃがみ強Ⓟ(4)
ヒカリ	しゃがみ弱Ⓚ(5)
	身陰返し(1／投)
タイフォン	立ち弱Ⓟ(4)
	烈双投(3／投)
ガーネット	しゃがみ弱Ⓚ(4)
オービル	立ち弱Ⓟ(4)
	フルグラビティロック(1／投)
ボイド	立ち弱Ⓟ(3)
	メロースロー(1／投)
ヴィレン	立ち弱Ⓟ(3)
カヤ	しゃがみ弱Ⓚ(4)
	月影(1／投)
アラン	しゃがみ弱Ⓟ(4)
グリード	しゃがみ弱Ⓟ(5)
ハザマ	しゃがみ弱Ⓟ(4)
ベアトリス	立ち弱Ⓟ(4)

※()内の数値は発生(単位はフレーム)。
※「投」は投げ技を表す。

STEP2 I.ブレイクを使われたときは？

I.ブレイクされた側は一定時間硬直してしまうが、その後にキャンセルなどで技を出せるので、おとなしく反撃を待つ手は無い。特に強攻撃をI.ブレイクされた後は、相手の動き出しと自分のキャンセルが可能なタイミングが同じなので、反応して発生の早い技を出せば、相手の反撃を逆につぶせることもあるのだ。

オススメは、コマンドが簡単で出しやすく、発生が弱攻撃並に早いアドバンスド。とっさに出せれば心強いぞ。また、無敵技を持っているキャラはそれを出すのも有効だ。

I.ブレイクされても、諦めるのはまだ早い。各種キャンセルが可能なので……、

発生の早い技で迎撃。相手もバックステップなどの対処はあるが、そこは読み合いだ。

STEP3 I.ブレイクからの確定反撃

弱攻撃をI.ブレイク後は、強攻撃と違って相手よりも早く行動可能となる。発生の早い技を最速で出せば確定で決まり、反撃が遅れても無敵技以外にはつぶされにくいのだ。

ただ、弱攻撃はI.ブレイクの入力受付時間が短い上、ガード硬直とヒットストップが短く展開が早いため、最速の反撃は難しい。起き上がりやジャンプ攻撃をガード後など、相手が弱攻撃を出すことが多い状況で一点読みし、反撃まで入れ込みつつ狙うといい。

アドバンスドをI.ブレイク後も、同様に相手より先に動き出せる。こちらはI.ブレイクの入力受付時間が長く、出してくる場面が読みやすいので、確定反撃を狙うには格好の的といえる。ただし、ヒットストップが強攻撃、ガード硬直が弱攻撃と特殊なので、反撃のタイミングには注意。

弱攻撃をI.ブレイクするのは難しいが、成功すればこちらが先に動き出せるので……、

発生の早い技を出せば確定で決まる。最速の反撃までセットで入れ込むといい。

闘魚弐問答

対戦中に感じるであろう疑問を取り上げ、問答形式で解説。仕組みが分かれば上達も早くなるぞ。

問 空中連続技をクイックリカバリーで回避できないんですけど……。

答 実はクイックリカバリーにも高度制限があり、極端に低い位置では使用できません。地面スレスレの空中連続技が確定するのはそのためです。また、各種アーツやI.ブロウを使った技をくらった後は、起き上がるまで各種リカバリーが使えなくなります。

特定の技後に発生する、ふんわりした浮きや真横への吹っ飛び中もクイックリカバリー不能。

問 I.ブレイクに成功したとき、エフェクトの色が違うことがありませんか？

答 I.ブレイクの入力受付時間内に、2回連続でI.ブレイクを入力するとダブルブレイク（エフェクト青）、3回連続入力でトリプルブレイク（エフェクト赤）が成立。ゲージ消費量と相手に与える硬直が、それぞれ2倍、3倍になるのが特徴です。

ダブルブレイクに成功すれば、硬直中に反撃が確定！ ここぞというときに狙おう。

問 リカバリーの後など、ボタンを押してもジャンプ攻撃が出ないことがあるのですが……。

答 本作のジャンプ攻撃は、1回のジャンプ中に各技1回ずつしか出せません。そして、この制限はリカバリーを挟んでも継続されます。一度空中で出したジャンプ攻撃は、着地するまで出すことができないのです。跳び込みを迎撃された場合、その際に使った技は着地まで出せないので注意しましょう。

例えばジャンプ強Ⓚで跳び込んで、それを迎撃された場合……、

リカバリー後、一度出しているジャンプ強Ⓚは出せないのだ。

Postscript T.R.F.2 ●ダッジの秘密：A.ダッジやG.ダッジの最中は通常技しか出せないが、G.ダッジ中に出した通常技は、出始めを必殺技などで空キャンセルできることが判明！ これを利用すれば、G.ダッジ→必殺技とスムーズに出せるぞ。例えばボイドなら、G.ダッジから←↙↓↘→＋弱Ⓚ～強Ⓚずらし押しと入力すれば、立ち弱Ⓚを空キャンセルしてメロースローを出せる。かなり使えるので覚えておこう。

麻雀初心者倶楽部 初級編
上がるための第一歩!

今回もリアル麻雀初心者・ライターちくわを実験体とし、麻雀初心者が陥りがちな問題を検証! 今回は「なかなか上がれない!」という状況を打開するコツを、『4』から『麻雀格闘倶楽部』に参戦した、新進プロ雀士のお二人から実戦で学びます!

麻雀格闘倶楽部4
MAH-JONG FIGHT CLUB 4™

日本プロ麻雀連盟公認

充実のサポートと新モードの追加で、初心者でも気軽に遊べる本作。そんな初心者の皆さんが、中級者になるために必要なものは何か? 勝つための基礎を、プロ雀士の方々に教えてもらいましょう!

©2002 2005 KONAMI

Text:カイゼルちくわ

麻雀格闘倶楽部4(マージャンファイトクラブ4)
■メーカー:コナミ
■ジャンル:麻雀
■操作方法:タッチパネル
■発 売 日:2005年3月(稼働中)
■使用基板:—

手を作るために、まずはどうすれば?

より手がそろいやすくなる、牌の集め方とは? 実際の対局の流れと併せて、手を作るために基本テクニックを紹介します!

配牌はコレ!

黒沢プロ [illegible]じゃあ、早速配牌から見ていきましょう。この並びだと、[illegible]が狙えると思います?
ちくわ ……白ドラ1とか?
編集野口 いや、いきなりそんな安い手狙わなくても!?
田村プロ メンタンピンや、筒子と字牌を活かして混一もいけるかもしれませんよ。
ちくわ えっ、そんな高い役をッ!?
編集野口 君、何カ月このゲームやってたっけ?(汗)

いきなり三筒ツモ! ここで本当は八索切りなのに……

混一いに[illegible]かな~? などと言っていたら、いきなり三[illegible]ツモ。本当は八[illegible]なんです[illegible]焦って[illegible]切ってしま[illegible]

九索ツモ→八萬切り

ドラの並び、五索ツモ!

九索が来たので八萬のメンツを捨て[illegible]その直後、五索をツモ[illegible]今度は[illegible]八[illegible]を切る。その理由[illegible]?

九筒ツモ→九索切り

四筒ツモで三色と一通狙い?

四筒をツモり、八・九索を切って三色もしくは[illegible]の一通が現実的に!? しかし、その後九筒をツモり、三色をあきらめ一通へ。そして白を引いて刻子になったので五萬切り。

九索ツモ切り

リーチされても挑む……?

対面がリーチをかけたけど、手がいいので勝負! 四索をツモれば「リーチ・白・一通・ドラ2」で跳満も狙える!

麻雀格闘場外戦 初心者のための新モード、「麻雀初心者専用卓」。ちくわもかなりお世話になってます! 特に刻子になると役が付く牌に三角のマークが付くのがありがたいですね……ん? 今東風戦なのに、なんか西に役マーク付いてますね。なんでだろ? **黒沢プロ**「今こちらが西家ですから、風牌ですよ?」……い、いやぁこの機能があると初心者でも、高い役が作りやすいですよね~!

黒沢 咲 プロ

会社員とプロを両立しつつ、テニスやスキューバダイビング、料理など、多彩な趣味を持つ期待の新鋭プロ雀士。麻雀暦は7年で、好きな手役は三暗刻、得意な手役は一気通貫。

田村 りんか プロ

写真モデルやキャンペーンガール……も活躍する、麻雀のみならずマル……ト性も持つ人気プロ雀士。麻雀暦……で、好きな手役は清一色、得意な役は三……

鳴く？ 鳴かない？ どう決める？

相手の捨てた牌をもらって、順子や刻子を一つ完成させることができる「鳴き」。便利なので思わず多用したり、あるいはよく分からないので一切鳴かない、というのがよくある初心者心理ですが……？

この場合、鳴くべき？

配牌直後、南の三枚目が場に出てきました。ここで鳴けば、早くも刻子が一つできあがり、手がより早くそろうわけですが……さてさて、ここで鳴くというのは、流れ的にアリなのでしょうか？

ストップ！

鳴きは便利ですが、下記のようにデメリットも多いので、ここぞという時以外に使うべきではありません！　初心者の方は特に、ドラが何枚かあると上がりを焦って鳴いてしまうこともあるみたいですけど、ドラは役じゃありませんので、リーチが封じられて上がれなくなったりしますよ。

- ●リーチがかけられなくなるため、役無しで鳴くと上がれないことも！
- ●役によっては得点が下がります！
- ●手の一部を明かすので、待ちが読まれやすくなります！

結論！　上のような手で鳴いちゃダメ！

鳴くのはこんな時！

高得点を狙う時も！

一発逆転！？

タンヤオで上がれる手でドラもあり、五六七の三色同順も狙える!?　相手にリーチされてて危険ですが、鳴いても高い手なので勝負しましょう。

東三枚で役を！

役ができますね！

東風戦では東を三枚そろえるだけで役になります。しかも上の写真では自分が親なので、そろえれば役が二つできます。ドラもあることですし、上の写真の状況なら手の一部を明かしてでも東を鳴くべきでしょう。上がりが早くなる上に、役までできちゃうんですから！　東をポンできたら、三筒、一筒の順で切っていきましょう。

次のステップ？ 場を見よう！

編集野口　とうかねちくわ君、ご指導をいただいて上達……って、なんかすごい形相で悩んでるね？

くわ　（どす黒い顔色で）この場合何を切れば当たらないかな～と……！

田村プロ　九萬じゃないですかね？

くわ　……？

なぜ九萬が？

田村プロ　場と自分の手牌を見ると、七萬が三枚見えてますよね？　となると、相手が七萬を持っている確率はかなり低いんです。

黒沢プロ　すると相手が、七萬がからむ順子を待っている確率も低いんですよ。特に九萬は七萬、八萬が無いと順子になりませんし。

編集野口　現物やスジ以外にも、色々な安全牌の判別方法があるんですねえ。

くわ　むう、初心者脳が今にも煙を噴きそうデス！

編集野口　……場を見るのは次の課題かねえ（汗）。

麻雀格闘場外戦

今回もプロ雀士のお二方のご協力で、ちくわはかなりのスキルアップに成功しました！　そのおかげかついに玄武初段となり（4月上旬）、麻雀初心者専用卓とは早くもお別れ……と思ったら、あっという間に降格寸前（4月中旬現在）!!　有段者戦で必要となる、初心者に足りない何かとは!?　それを見つけるため、もうちょっと初心者専用卓でがんばりたいと思います！

奏でよう、弾幕の輪舞

ボタン配置

8方向レバー

メインウエポン Main　M　サブウエポン Sub　S

アクション Action

旋光の輪舞(せんこうのろんど)
■メーカー：グレフ
■ジャンル：弾幕対戦アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発売日：2005年4月下旬(稼動中)
■使用基板：NAOMI GD-ROM

いよいよ稼働開始となった『旋光の輪舞』。既存の対戦ゲームとは一味違うシステムに戸惑っている人も居るのではないか？　ということで今回は、必須システムのおさらいと、全機体の攻撃一覧を掲載！　キミの撃ちたい弾はどれ？

©2005 [illegible] ALL RIGHTS RESERVED

Text: [illegible](ペタ／ファビアン)、黒鉄タカスエ(必須システム／ツィーラン／リリ) [illegible]ハチ(ミカ／櫻子／カレル／ロンドマスターへの道)

これだけは覚えておこう！

旋光の輪舞 必須システム

本作をプレイするにあたり、コレだけは最低限覚えておいてほしい！　というシステムについて紹介。これら基本操作をしっかり理解してから、対戦に挑もう。

バリア

射撃を防げるバリアだが、マイナス面も多い。[illegible]と見極めていこう。

レバーニュートラル+A

チャージゲージがゼロになるとバリアは消えてしまう。

回避し切れない攻撃に絞ってバリアを展開しよう。

レバーニュートラル+Aボタンを押している間、射撃のダメージを軽減するバリアを展開する。攻撃を防ぐたびにチャージゲージが減少し、ゼロになると展開できなくなる。また、近接攻撃は防げないので注意が必要だ。

バリアを展開している間は、チャージゲージの自然増加が止まる、当たり判定がバリアのグラフィック部分まで広がるなどのマイナス点が結構あるので、多用は控えよう。弾幕の濃い部分を抜けなければならないときや、威力の高い攻撃に絞ってバリアを展開するのが理想だ。そのため、敵の行動には常に気を配っておこう。

ダッシュ

移動の要となるダッシュ。状況に応じて通常移動と使い分け、[illegible]ないように。

レバー入力+A

ダッシュを使いこなし、攻撃に幅を持たせよう。

距離を離すときは、弾幕の薄い所を突っ切ろう。

レバーの入力方向に対応し、通常移動より高速で移動できるダッシュ。ダッシュ中にレバーを任意の方向に入力することで、その方向に緩やかに旋回する"旋回"が、ダッシュ中にレバー入力+Aボタンで、その方向にダッシュ方向を変える"ターン"が可能だ。また、ダッシュ中にレバーニュートラル+Aボタンで、その場で急停止する"ダッシュキャンセル"を行なえる。

フィールド内を高速で移動できるため、攻守共に役立つシステムだが、終了時に無防備な時間がある。ターンやダッシュキャンセルを駆使し、終わり際を狙われないようにしよう。

B.O.S.S.モード

一発逆転の可能性を秘めたB.O.S.S.モード。しかし、押し切れないと逆にピンチを招くぞ！

B.O.S.S.ストックがあるときにAMS同時押し

なるべくチャージゲージが多い状態で発動すると有効。

ハッシュ時は、FINALボスモード(以下ファイナル)に。

画面下に表示されているB.O.S.S.ストックがあり、なおかつチャージゲージの目盛りが一つ以上あるときに発動できるB.O.S.S.モード(以下ボスモード)。

発動するとアーマーゲージに重なるようにボス専用のライフが表示され、チャージゲージが徐々に減少していく。このライフをゼロにされるか、チャージゲージがゼロになるとボスモードが終了する。また、ボスのライフは、発動時のチャージゲージの残量に比例している。終了後はチャージゲージがゼロになってしまうため、押し切れないと逆にピンチを招くハメに。最後のとどめや、逆転をかけた発動が基本だ。

チャージゲージ

さまざまな状況に活用するチャージゲージ。残量の把握が勝敗の行方を左右する。

アーマーゲージ下の緑色のゲージ

弾幕技の使用回数は、機体ごとに違いがある。

特定の近接ヒットでチャージゲージを減らせられるぞ。

チャージゲージは、攻撃をヒットさせる or 時間によって自然に増加する。弾幕技の発動、バリアで攻撃を防ぐ、特定の近接攻撃をくらうことで減少する。なお、バリアを展開している最中は自然増加はストップする。

チャージゲージには、機体ごとに異なる数の目盛りが設定されており、弾幕技を発動すると目盛り一つ分消費する。使いたいときにゲージが無い、という状況に陥らないためにも、残量には常に気を付けておこう。

また、B.O.S.S.モードでもチャージゲージを使用する。左で説明しているのでそちらを参照してほしい。

ボスモード注釈：ボスモード終了時、ボス専用のライフが発動前の自機のライフよりも多い場合は、その差に比例してライフが回復する。[illegible]きにAMSを同時押しするとチャージゲージをMAXの半分消費して、シューティングでいうボムのような「アンチフィールド」を展開できる。

攻撃一覧の見方：写真の横のテキストは技名(コマンド)。その上のA、Bは色が付いているカートリッジに対応。技名が黄色のものはダッシュキャンセル可能

ヴェントゥーノ II 攻撃一覧
ミカ・ミクリ

A [illegible]
円状に連なった弾を撒き、上下にゆっくりと動く。一定間隔で弾を放射する。

A リップルショット(ボス時M)
楕円形状の玉を撃つ。最大で3連続で発射でき、ほかの攻撃と併用も可能。

B ホーミングミサイル(バリア中S)
大きい軌道で2発ずつ弾を飛ばす。なお、ダッシュ中のみ全段発射する。

A ショルダーユニット配置(⇔⇔+MS同時押し)
二つの破壊可能なオプションを設置。その場から自動でミサイルを発射する。

A サイドレーザー(AM同時押し)
AS同時押しと同じ性質で、こちらは下から発射する。もちろん併用も可能だ。

A サブショット(ボス時S)
中央からミサイルを撃つ。追尾性は低いが軌道が広がり、発射する数も多い。

B ディフュージョンショット(⇔+MS同時押し)
弾を直線状に発射した後、円状に拡散する。射角に制限はあるものの、コマンドの入力方向で撃ち分けが可能だ。

A フルレンジアタック(1回転+MS同時押し)
1回転ほどしつつ、直線状に弾をばら撒く。射出された弾は一瞬停滞した後、相手に向かってゆっくりと進んでいく。

A ハンドマシンガン(M)
直線に弾速の速い弾を撃つ。ボタンを押す長さで3、6、9……と弾数が増加。

B リップルショット(ボス時M)
Aと基本的には同じ性質だが、こちらは弾幕が円形になっている。

A サイドレーザー(AS同時押し)
攻撃力は高いが、使用後は発射パーツが壊れ、モード中に1回しか使えない。

A ホーミングミサイル(S)
2発1組の追尾型ミサイルを4セット連続で発射。ダッシュ中は硬直が長い。

B サブショット(ボス時S)
上下から細いレーザーを撃つ。サイドレーザー使用後は出せないので注意。

A B 突進攻撃(⇔+A)
前に向かって突進する。動作中はほかの攻撃が使用不能。突進速度は速い。

B フルレンジアタック(1回転+MS同時押し)
基本的な性質はAと同じだが、弾幕が違う上、こちらは弾道が前に飛ぶ。コマンドの入力方向で撃ち分けができる。

A ディフュージョンショット(⇔+MS同時押し)
9WAYの弾をばら撒く。レバーの入力方向である程度撃ち分けが可能。

A B リアクティブボム(M+S同時押し)
周囲に巨大な爆風を広げる。ダッシュ中は爆風を広げつつ本体は移動する。

B [illegible]
基本はAと同じだが、2列ずつ弾が発射され、それぞれ逆に上下に動く。

A オプションユニット射出(ファイナル時MS同時押し)
破壊可能なオプションを出し、相手へ3発ずつ弾を撃つ。1回のみ使用可能。

B ハンドマシンガン(M)
Aと基本的な性質は同じだが、弾の軌道がある程度ばらつきながら進む。

A ハンドマシンガン(ダッシュ中M)
回転しつつ、周囲に7発の弾を、扇状にばら撒く。技後の硬直は長め。

B オプションユニット射出(ファイナル時MS同時押し)
Aと同性能で、破壊可能な四つのオプションを射出し、弾を一つずつ撃つ。

A ブースターボム(ファイナル時AMS同時押し)
巨大なミサイルを撃ち、画面上に弾幕を広げる。モード中に1回のみ使用可能。

B ハンドマシンガン(ダッシュ中M)
1回転しつつ弾をばら撒いた後、拡散した弾が円状に広がる。移動距離は長いものの、出終わりに若干スキがある。

B ホーミングミサイル(S)
Aよりも弾速が速く、こちらは2発ずつ発射でき、8発撃つとリロードする。

A ハンドマシンガン(バリア中M)
3WAYショットを撃つ。弾速が遅めなので、けん制などに使える。

B ハンドマシンガン(バリア中M)
5WAYの弾をばら撒く。弾速はやや遅いので、こちらもけん制に使おう。

A ホーミングミサイル(バリア中S)
基本的な性質は通常のものと同じだが、こちらは大きい軌道を描いて飛ぶ。

攻略ワンポイント

ホーミングミサイルやディフュージョンショット、フルレンジアタックなどのけん制で動きを止め、よろけたところにハンドマシンガンを決めるのが基本。画面中央よりにショルダーユニット設置をすれば、闘いの主導権を握りやすくなる。接近戦を仕掛けられたときや、弾幕を抜ける際はリアクティブボムを使うと有効だぞ。

ロンドマスターへの道

[illegible]

A B 近接攻撃(S)
Aは大ダメージ+チャージゲージ1/6を減らす。Bは大ダメージを与える。

A B 近接攻撃(MMM)
2回目のMは少量のダメージで、3回目のMはAがダメージと2/5ほどチャージゲージを減らす。Bもダメージはさほど変わらず、全チャージゲージの6割を減らす。

[illegible]

技名が黄色のものはダッシュキャンセル可能

シトロネット 攻撃一覧

ペク・チャンポ

A カプ・アタック（ファイナル時レバー入力+A）
通常と違い、相手方向へも移動でき、移動後は相手に体当たりを行なう。

A サブショット（ボス時S）
左右4本の腕から、ホーミングレーザーを2発ずつ、計8発撃つ。

B シミターガン（ダッシュ中M）
Aと基本性能は同じだが、こちらは一度に撃つ弾の数が少ない。

A ビタースイング（+MS同時押し）
扇状、6方向へ弾をばら撒く。一列ごとの間隔は広め。けん制に使おう。

B メインショット（ボス時M）
自機正面から左右斜め方向へレーザーを撃つ。真正面に攻撃できない。

A アーム回転（ボス時M+S）
弾を出している腕が回転する。自動で出る弾を撃つのに合わせて回そう。

B スィートロール（MS同時押し）
Aと同じく、四方八方にばら撒くのだが、弾の連なっている角度が異なる。

A チョコトッピング（+MS同時押し）
扇状に6方向へ弾を撃った後、それぞれの弾が交差するように左右へ移動する。攻撃範囲が広いので使いやすい。

A B シミターガン（M）
2条のレーザーを自分の正面に2発撃つ。最大3連射まで可能。

B サブショット（ボス時S）
後ろ側の2本の腕から弾を円を描くように撃つ。弾の間隔は狭い。

A 移動（ボス時レバー入力+A）
上下か左右、相手の居ない場所へ移動する。その間、弾の軌道も変化する。

B スィートロール（ダッシュMS同時押し）
通常時とは違い、まとまっていない弾をばら撒く。弾の間隔は広めだ。

A B ホーミングレーザー（S）
相手を追尾するレーザーを左右2発ずつ、計6発撃つ。主力の武器に使える。

A B カプ・コントロール（ボス時MS同時押し）
前方2本の腕の位置が変化する。もう一度MS同時押しを押すと、元に戻る。

A メインショット（ファイナル時M）
通常と同じく、正面にレーザーを撃った後、遅れて菱形の弾をばら撒く。追加の弾は、広範囲をカバーする。

B ビタースイング（+MS同時押し）
こちらは、扇状12方向へ弾を撃つ。範囲が広く、弾の間隔は狭い。

A ストラップミサイル（+MS同時押し）
まずはミサイル状の弾を撃ち、そのミサイルが弾をばら撒く。ばら撒かれた弾は緩やかな弧を描き飛んでいく。

A シミターガン（バリア中M）
前方と、左右斜め方向へレーザーを撃つ。通常時同様、最大3連射まで可能。

B メインショット（ファイナル時M）
自機正面からレーザーを撃つと同時に、左右から正面に向かう弾を撃つ。

B チョコトッピング（+MS同時押し）
弾を撃つ角度や数はAと同じだが、こちらはそこで攻撃が終了する。

A シミターガン（ダッシュ中M）
自機の向いている方へ大量のレーザーを撃つ。ターンして撃つと効果的。

B サブショット（ファイナル時S）
こちらもメインショットと同様左右から追加の弾を撃つ。

A サブショット（ファイナル時S）
こちらも、Mと同じく、ホーミングレーザーの後に追加の弾幕が出る。

B ストラップミサイル（+MS同時押し）
Aに比べ、より円に近い弧を描いて飛ぶ。範囲は広いが、すき間が広い。なお、ABどちらも出始めに無敵がある。

B シミターガン（バリア中M）
Aよりも広い角度でレーザーを撃つ。連射ができないのが難点。

A ホーミングレーザー（ダッシュ中S）
ホーミングレーザーを6発ひとかたまりで撃つ。まとめてヒットしやすい。

B ホーミングレーザー（バリア中S）
Aより1回ごとの発射の間隔が長くなるので、時間差で攻撃ができる。

A スィートロール（MS同時押し）
弾を周囲にばら撒く攻撃。三つの弾が連なって飛ぶ。出掛かりに無敵がある。

A メインショット（ボス時M）
ノーマル状態と同じレーザーを、自分の正面に撃つ。

A B （S）
その場で回転して攻撃。攻撃範囲はそれほど広くないので注意。

A B （M）
間合いは広過ぎもせず、狭くもない。発生が早めなので使い勝手がいいぞ。

ワンポイント

強力なホーミングレーザーと、ダッシュキャンセル可能なビタースイング＆チョコトッピングを組み合わせた連係が強力。メインショットで様子を見つつ、スキを見てチョコトッピング。これをダッシュキャンセルしてホーミングレーザー、という連係がオススメ。ゲージに余裕があるなら、チョコトッピング→ダッシュからチョコトッピングもアリ。

ロンドマスターへの道

……い通りに動かない。細かい弾幕を避ける際は、通常移動を使おう。やられ判定が小さいので、かなり当たりにくいハズだ。バリアは回避しきれないときにだけ使えばいい。

攻撃一覧の見方：写真の横のテキストは技名(コマンド)。その上のA、Bは色が付いているカートリッジに対応。技名が黄色のものはダッシュキャンセル可能

A B 移動攻撃(レバー入力+A)
レバーを入力した方向の画面端へ一気に移動する。たまに使うといい。

A B 近接攻撃(M M M)
A、B共にチャージゲージにダメージを与えられる近接攻撃。

B パンチバリアユニット(ダッシュ中M)
Aと同様だが、中央の2本のビームは収束しない。連続ヒットは期待できない。

A テイルボム(バリア中S)
自機の近くで爆発するボムを射出。防御のために使おう。

A バーサークソード(ファイナル時MS同時押し)
ゆっくり旋回しながら、中型弾と大型弾の複合攻撃を画面全体に展開するファイナル専用攻撃。

A B 近接攻撃(S)
後ろから攻撃判定が発生するため、追い掛けられたときに有効な近接攻撃。

B テイルボム(ダッシュ中S)
A同様、自機後方にボムをばら撒く攻撃。逃げつつ撃つと有効だ。

A B パンチバリア(MS同時押し)
自機の正面に敵弾を防ぐバリアを短時間展開。避けにくい弾に対して使おう。

A パンチバリアユニット(M)
正面に2本と外に広がる4本のビームを合わせて発射する。

A スイングソード(M)
大きく振りかぶり、自分を中心にして画面全体に弾幕を展開するボス攻撃。その後弾幕は少しずつずれながら広がっていく。ソードにも判定がある。

B パンチバリアユニット(バリア中M)
通常時M攻撃と同様だが、真ん中の2本のビームは収束する。

A テイルバレッツ(◆◆+MS同時押し)
針状の広範囲に広がる6WAY弾と、玉状の7WAY弾を入力方向に射出する弾幕技。けん制でばら撒いていこう。

A テイルボム(S)
相手に向かって一定距離浮遊した後爆発するボムを射出。爆風は一定時間停滞し、敵弾を打ち消すことができる。

B テイルボム(バリア中S)
射出時の敵の位置までホーミングするボムを射出。

B スイングソード(M)
Aタイプと同様のモーションで、ばらばらに弾幕を射出する。射出後弾幕はそのまま直進する。

B テイルバレッツ(◆◆+MS同時押し)
4WAY針弾と、真正面へのばら撒き弾の複合攻撃。

A テイルボムズ(◆◆+MS同時押し)
針状の6WAY弾と、敵方向に真っすぐ誘導するボムを複数射出する。

A パンチバリアユニット(ダッシュ中M)
相手方向に旋回しながら、通常時と同様のビームを撃つ。中央2本は収束。

B バーサークソード(ファイナル時MS同時押し)
Aタイプと同様だが中型弾のばら撒きの密度が少し薄い。

A B エネルギーボール(S)
ボタン押しっ放しでためが可能な弾を射出。レバーで射出方向を制御できる。

B テイルボムズ(◆◆+MS同時押し)
4WAY針弾と、真正面へのばら撒き弾の複合攻撃。

A ラッツホイール(◆◆+MS同時押し)
回転しながら進み、弾をばら撒く馬蹄型のユニットを射出する。

A テイルボム(ダッシュ中S)
ダッシュしながら後ろに向かってボムを射出。ボムの個数はリロードゲージの残量に比例する(最高4発)。

ワンポイント

防御性能に優れたテイルボム(各種S)を展開し、その後ろに隠れて各種弾幕技やメインショットで攻撃を行なっていくのが基本戦法。弾幕技はA、B共にラッツホイールが優秀なので、積極的に狙っていこう。また、ボムに相手を引っ掛けられれば近接が確定するぞ。相手が近接などを狙って近付いてきたときに、逃げつつ撃っていこう。

B ラッツホイール(◆◆◆+MS同時押し)
正面中距離に馬蹄型のユニットを四つ射出し、広範囲に弾をばら撒く強力な弾幕技。攻撃の起点に使える。

B パンチバリアユニット(M)
Aより範囲の広いメインショットを発射する。常にばら撒いていくといい。

B テイルボム(S)
自機の近くで爆発するボムを射出。Aのバリア中Sと同様の性質。

A パンチバリアユニット(バリア中M)
通常時とほぼ同じだが、真ん中の2本が相手に向かって収束する。

ロンドマスターへの道

カートリッジに対応。技名が黄色のものはダッシュキャンセル可能
グラフライド
攻撃一覧
ファビアン・ザ・ファストマン
ツインショット(ボス時M)
Aとは弾の角度が違い、真ん中に多く集まるように撃つ。こちらも連射可能。
ツインショット(ボス時M)
扇状、6方向へ弾をばら撒く。Mボタン連打で連続発射できる。
バーストボール(ダッシュ中S)
ダッシュで通った後に、Aは3発、Bは4発バーストボールをばら撒く。
レーザーが扇状に広がり、一度停止した後、相手を追尾していく。扇の内側に入られているときは追尾できない。
モノマズルバルカン
弾速の速い弾を、一度に3発撃つ。Aは4連射、Bは6連射可能。主力の武器。
バーストボール(ボス時S)
こちらもAと同じく、通常時のバーストボールを撃つことができる。しかし、一度に2発しか出せない。
バーストボール(ボス時S)
通常時と同じバーストボールを撃つことができる。上下に移動しながら撃つと効果的だ。
バーストボール(バリア中S)
こちらも、Aと同じく、移動距離が大幅に伸び、相手をわずかに追尾するようになり、さく裂するまで時間が掛かる。
トップスピンファイア
メインショットを大量にばら撒く。その間、レバーで角度を変えられる。
バーストボール(S)
ブリッツランス
手に持ったランスで相手に突っ込み、自分の通った後に弾をばら撒く。
一定距離進むとさく裂する弾を出す。2発まで一度に撃つことができ、2発撃ち切るまでリロードしない。
フォーメーションチェンジ(ボス時A)
オプションの位置を変更し、1回目でその場で攻撃をするようになり、2回目で相手を囲うように移動する。
フォーメーションチェンジ(ボス時A)
オプションの位置を変更でき、1回目は自分の前方へ移動し、2回目は大きく広がってそれぞれ攻撃する。
ブリッツセイバー
こちらもAと同じく一度扇状に広がるのだが、その後わずかしか相手を追尾しない。その分攻撃範囲は広め。
ブリッツアロー
モノマズルバルカン(ダッシュ中M)
相手の方へ旋回しながら、弾をばら撒く。Aは12発、Bは15発一度に撃つ。
ビッグウェーブ(ファイナル時M+S同時押し)
基本はAと同じなのだが、こちらは弾を3方向へばら撒くのが特徴。
ビッグウェーブ(ファイナル時M+S同時押し)
画面外へ移動し、3回左右へ移動しながらオプションが弾をばら撒く。
ブリッツアロー(ダッシュ中MS同時押し)
Aとは異なり、Bではダッシュ中にブリッツアローを出すことができる。
ランスを相手に向かって放ち、そのランスが通った後に弾をばら撒く。A、B同じ性能だが、Bの方が弾が多い。
モノマズルバルカン(バリア中M)
通常状態のものとほぼ同じ性能。ただし、こちらは少し弾速が遅い。
モノマズルバルカン、バーストボールの弾の多さと、最大6回分の弾幕技を撃てるチャージゲージの多さによる、圧倒的な手数が最大の武器。まずは攻撃範囲が広く、時間差で攻撃できるバーストボールを、常にフィールドに出すようにしよう。これで相手の動きを制限し、モノマズルバルカンとブリッツセイバーを狙っていくといいぞ。
近接攻撃(MMM)
攻撃範囲は平均的だが、威力は低いので無理に狙う必要は無い。
近接攻撃(S)
その場でランスを軸にして回転する。見た目より若干攻撃範囲が狭い。
バーストボール(S)
Aと同じく、一定距離進むとさく裂する弾を出す。Aとは軌道が違う。最大4発まで一度に撃つことができる。
バーストボール(バリア中S)
移動距離が大幅に伸び、相手をわずかに追尾する。移動速度はそのままなので、さく裂するまで時間が掛かる。
ロンドマスターへの道
アンチフィールドを覚えよう

プリンスタ 攻撃一覧
リリ・レヴィナス

攻撃一覧の見方：写真の横のテキストは技名（コマンド）。その上のA、Bは色が付いているカートリッジに対応。技名が黄色のものはダッシュキャンセル可能

A B ホーミングレーザー（ボス時S）
自機後部からホーミングレーザーを4発射出する。

B 運命の輪舞 第一章（→→→+MS同時押し）
中型弾を連射するランチャーを装備。Aより弾同士の幅が広い。

A 運命の輪舞 第二章（→→→+MS同時押し）
巨大なランチャーを構え、前方広範囲に弾をばら撒く。

A ポシェットランチャー（ダッシュ中M）
通常時のポシェットランチャー同様のミサイルを相手方向に4発発射する。

A B ソード（ボス時MS同時押し）
自機後部のソードを正面に展開し、突進する攻撃。威力が非常に高い。

B 運命の輪舞 第二章（→→→+MS同時押し）
Aより、広がり方の大きい弾幕を展開するランチャーを装備。

B ポシェットランチャー（M）
Aと同様の、ためが可能なミサイルを射出する。

A ツインテール（バリア中S）
角度の違う2WAY弾を発射するオプションを2個展開。その後、弾速の非常に遅いホーミングレーザーを射出する。

A ポシェットランチャー（M）
射出後に一定距離進んだ後、さく裂するミサイルを発射する。バリア中はミサイルのスピードが大幅にアップする。

A B ボス時自動攻撃
左右斜め方向へ断続的に針弾を自動で連射する自動攻撃。

A B 近距離攻撃（MMM）
右手に装備したソードで切り付ける近接攻撃。踏み込みの速度は遅め。

B ポシェットランチャー（M）
ため時の弾幕はAと違い、星形に展開していく。

A B 移動攻撃（ボス時レバー入力+A）
レバー入力方向にテレポートで移動することができる。レバーを入力しないと再びその場に現れる。

A B 近距離攻撃（S）
相手の真後ろにテレポートし、ソードを突き刺す近接攻撃。外れると硬直時間が非常に長いので注意が必要。

B ツインテール（S）
3WAY弾を射出するオプションを2個展開、一定時間後ホーミングを射出。

A B 蜻蛉の円舞（MS同時押し）
自機がその場から消えるテレポートを行なう。消えている間は無敵で、発動後レバー入力で出現距離を変えられる。

A ポシェットランチャー（M）
ポシェットランチャーはボタンを押し続けると、さく裂する弾幕が増える。

B ツインテール（バリア中S）
1発ずつ3方向に射出するオプションを2個展開する。

A ツインテール（S）
相手を狙う3連射弾を発射するオプションを2個展開。一定時間経過すると、ホーミングレーザーを出す。

A B 回転攻撃（ファイナル時AMS同時押し）
ソードを交互に展開し中央で旋回する。レバーである程度移動可能。

A B メインショット（ボス時M）
中型弾を広範囲に発射する。自機はレバーで左右に移動可能。

B ツインテール（ダッシュ中S）
Aタイプ同様、弾速の違う3連射弾を発射するオプションを2個展開。

A 戦慄の乱舞（1回転+MS同時押し）
回転しながら全方位にミサイルをばら撒く攻撃。ミサイルはそれぞれさく裂し小弾をばら撒く。

B 戦慄の乱舞（1回転+MS同時押し）
さく裂後の弾幕がAタイプと違い、規則正しく4方向に展開する。

A 運命の輪舞 第三章（→→→+MS同時押し）
巨大なランチャーを構え、3列の中型弾を発射する。弾速は速く威力は高いが、ランチャーを構えている間、移動速度が低下。なお、蜻蛉の円舞でキャンセル可能。

A ツインテール（ダッシュ中S）
弾速の違う3連射弾を発射するオプションを2個展開。どの状態のオプションもダメージを受けると壊れる。

対戦ワンポイント

ツインテールでけん制しつつ、ポシェットランチャーのため撃ちをばら撒いていくのが基本戦法となるプリンスタ。ポシェットランチャーはバリア中に撃つと弾速が非常に速くなり、さく裂前のミサイルを敵に直接当て大きなダメージを与えられる。操作に慣れたらこちらを狙っていこう。

ロンドマスターへの道　弾幕技のコマンドについて

弾幕技は格闘ゲームの必殺技と違い、自分の位置に関係無く、同一方向の要素にコマンドを入力すれば、発動が可能。ミカのトラップミサイル（→→→+MS同時押し）も、…でも出せるということだ。

技名が黄色のものはダッシュキャンセル可能
トライアド
攻撃一覧
三条櫻子
メインショット(ボス時M)
両側を阻むように4WAYショットが出た後、中央に2列の弾を撃つ。その後、弾幕は徐々に左右の幅を狭めていく。
メインショット(ボス時M)
真下に直進する弾と、外側の両面に向かって扇状に弾幕を撃つ。扇状の弾幕は中央へと幅を狭めていく。
スコルピオ(MS同時押し)
Aと同じく、捕縛性能のあるミサイルを撃ち、爆風は弾消し効果がある。こちらの方が射程が長いのが特徴。
スコルピオ(ダッシュ中MS同時押し)
前方180度にミサイルを撃つ。通常時と同性質で爆風は弾を消す効果がある。けん制でたまに撃っておこう。
アサルトマシンガン(M)
直線状にややばらついた弾を撃つ。ボタンを押す長さで弾数を調節できる。
サブショット(ボス時S)
中央の砲台から3WAYショットを撃ち、両翼から弾幕を撒く。3WAYショットは砲台が相手を追尾して攻撃するぞ。
サブショット(ボス時S)
5WAY弾と前方180度に広がる弾幕を撃つ。5WAY弾は弾速が遅い。スプレッドミサイルと併用して出すと強力だ。
スプレッドミサイル(ダッシュ中MS同時押し)
巨大なミサイルを2発撃つ。弾速は遅く、追尾性も低いが攻撃力は高い。
フィアーボレー・ライト、レフト(1回転+MS同時押し)
前方に3WAYショットを撃つ。弾速は速く、Mを押すと追加攻撃が出る。
トラクターマイン(M)
前方に機雷を設置する。機雷は一定時間設置され、敵が触れると捕縛する。
サジタリウス(⇔+MS同時押し)
2発のミサイルを垂直落下させる。Aと弾幕が違い、Bは円状に弾が広がる。
フィアーボレー・ライト、レフト追加攻撃(1回転+MS同時押し)
フィアーボレーからの追加攻撃。レバーの回転方向で撃つ方向が変わる。
アサルトマシンガン(ダッシュ中M)
扇状に3列の弾を撒く。ダッシュ方向で撃つ方向が大きく変わるので注意。
空爆攻撃(ファイナル時AMS同時押し)
上空へ移動し、画面中をミサイルで爆撃する。Aは爆風の間が広いが威力が高く、Bは間が狭いが威力は落ちる。
スプレッドミサイル(ボス時MS同時押し)
巨大ミサイルを撃ち、画面下(上)にいくと爆発する。他攻撃と併用可能。
ボス時攻撃
両翼の砲台から弾を撃つ。レバー+Aで砲台の向きを調節できる。
フィアーボレー・ライト、レフト(1回転+MS同時押し)
Aと違い、2列の弾速の速い弾を撃ち、それが外側に広がっていく。追加入力で上、下に3WAY弾を撃てるのは同じ。
サジタリウス(⇔+MS同時押し)
2発のミサイルを垂直落下させる。落下後は8方向に弾幕が広がる。ミサイルは落下位置をレバーで調整できる。
トラクターマイン(ダッシュ中M)
進行方向に機雷を全弾発射する。機雷はレーザー以外の弾を防ぐ。
アサルトマシンガン(バリア中M)
6発の弾を撃つ。通常時と大差無い性能だが、こちらは撃ち分けが可能。
攻略ワンポイント
攻撃を防げるトラクターマインを撒き、相手の移動範囲を制限しつつ、それを盾にして、サジタリウスでけん制しよう。そこで相手が動いたら、フィアーボレー・レフトorライトやスコルピオを狙おう。機雷やスコルピオで相手の動きが止まったら、攻撃のチャンス。接近してM近接×3か、サジタリウスを直撃させよう。
フィアーボレー・ライト、レフト追加攻撃(1回転+MS同時押し)
フィアーボレーからの追加攻撃。レバーの回転方向で撃つ方向が変わる。
近接攻撃(MMM)
3発目はA、B共に大ダメージ。違いはチャージゲージを減らす量で、Aは3/5ほど減らせるが、Bはほとんど減らせない。
トラクターマイン(バリア中S)
遠くに機雷を飛ばす。機雷は一つずつ発射でき、4個発射でリロードする。
ロンドマスターへの道
撃ち分けについて
近接攻撃(S)
Aはダメージはチャージゲージは減らせず、Bはチャージゲージ4割を減らす。
スコルピオ(MS同時押し)
無数のミサイルを撃ち、爆風を広げる。爆風に敵が当たると一定時間捕縛する。

攻撃一覧の見方：写真の横のテキストは技名(コマンド)。その上のA、Bは色が付いているカートリッジに対応。技名が黄色のものはダッシュキャンセル可能

アズレウス 攻撃一覧

カレル・ヴェルフェル

B　防御形態(ボス時S)
こちらもBの薙と同性能の光弾を発射。ファイナル時はAと同じくショットも撃つ。腕が本体を守るが弾幕は薄め。

A B　攻撃形態(ボス時M)
弾速の速いショットを対角線上に3発撃った後、右→左手の順で弾幕を発生させる。メインのけん制技に使おう。

B　扇(⇐⇒+MS同時押し)
4WAYショットを撃ちつつホーミングミサイルを発射する。撃ち分けが可能で、ブースター使用時は威力が上昇。

A　烈(⇐⇒+MS同時押し)
四つの破壊可能な光弾を撒き、その後ろに弾幕が広がっていく。光弾はバリアを破壊する効果も持っている。

A B　ハイブリッドライフル(M)
単発で直線に飛ぶ弾を撃つ。ブースター使用時は威力、弾速が大幅に上昇。

B　振り下ろし攻撃(ボス時MS同時押し)
Aとは弾幕が違い、こちらは両手からうせん状に画面全体へ広がっていく。弾幕の出ている時間も長い強力な攻撃だ。

A　防御形態(ボス時S)
両腕を前にし、薙と同性能の光弾を発射する。なお、ファイナルボス時は直線に飛ぶショットも同時に飛ばす。

B　薙(⇐⇒+MS同時押し)
Aとは弾幕が違い、光弾がやや進んだ後、扇状に列を組み、後ろへ弾が広がっていく。それ以外の性能は同じだ。

A B　閃(⇐⇒+MS同時押し)
ホーミングミサイル発射後、ライフルを撃つ。MSを押し続けると一定時間ミサイルを発射し続ける。

A B　ハイパーブースター(S)
メインショットを一定時間強化する効果を持つ。発動時は弾消し効果もある。

A　ハイブリッドライフル(バリア中M)
弾速の遅い、3WAYショットを撃つ。レバーで発射方向を変えられる。

A B　攻撃形態(ファイナル時A+MS同時押し)
両手を伸ばして回転しながら、手の先から弾を出す。Aはらせん状に弾が動き、Bは軽い追尾性能を持っている。

A　振り下ろし攻撃(ボス時MS同時押し)
両手から四方へ広がる弾幕を出す。強力な技だが、攻撃するまでに1ゲージ以上の時間が掛かるので注意しよう。

A　ハイブリッドライフル(ハイパーブースター時バリア中M)
5WAYショットになり、弾速、威力共に強化されている。撃ち分け可能。

B　ハイブリッドライフル(ハイパーブースター時バリア中M)
3WAYショットの間が狭くなり、弾速もアップ。一度に多くの弾を撃つ。

B　薙(ダッシュ中MS同時押し)
Bは出す技が変わり、ダッシュ中に薙を出すようになる。出終わりの硬直が長めな点以外は元の技と同性能だ。

A B　轟(MS同時押し)
全方位に無数の弾をばら撒く。出始めに無敵時間があり、Aはダッシュ中にも使用可能。Bの方が弾速が速い。

対戦ワンポイント

バリアショットや烈でけん制し、薙ダッシュキャンセルで相手を動かしつつハイパーブースターを発動し、ハイブリッドライフルを当てにいく、といったスタイルが基本。ゲージに余裕があるときは、ブースター発動時の扇や閃も交ぜると強力だ。ただし、単発の攻撃が多く、ゲージをためにくいので、弾幕技の乱発は控えよう。

ロンドマスターへの道

A B　近接攻撃(MMM)
2回目のMはダメージが小さく、3回目はAが大ダメージを与え、Bは中程度のダメージと2/5チャージゲージを減らす。

B　ハイブリッドライフル(バリア中M)
前方に3WAYショットを撃つ。撃ち分けが可能で、弾速はやや遅め。

A B　近接攻撃(S)
Bの方が威力が大きく、Aはチャージゲージ2/5をほど、Bは1/6ほど減らす。

A　扇(⇐⇒+MS同時押し)
3WAY弾を撃ちつつ、ホーミングミサイルを出す。弾速は遅く、撃ち分け可能。ブースターで弾が強化される。

新ストーリー稼働開始!!

待望の続編がついに稼動開始！　まだそのシートに座っていない読者のために、前作のデータの引き継ぎ方法を紹介しよう。また、今回はストーリーモードを一気に第20話までチェック！　さらにさらに新コースの箱根の往路復路も紹介していくぞ！

Text：するする◉

© 楠みちはる／講談社
© 2003.2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED
All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, cars, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners. All rights reserved.

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE2
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア
■発 売 日：2005年4月下旬（稼働中）
■使用基板：ChihiroTM

前作をプレイしていた読者にとって最も重要なことといえば、前作のデータが『2』に引き継ぎができるかどうかだろう。結論を先に言うと、多少その内容に制限があるものの、ちゃんとできるので一安心。

その引き継ぎの方法だが、前作のカードを入れると引き継ぎの画面へ移行。そのまま選択するとカードの更新が行われ、旧カードは使用済となって排出される。600馬力を超えている場合はデチューンとなってしまうが、ストーリーモードが第21話から始められるのはかなり大きなメリットと考えていいだろう。

コイン投入後カードの有無を確認。ここで旧カードを入れると……。

旧チューニングカードを入れると、引き継ぎを行うための画面が表示される。

引き継ぎを承諾するとカードの更新が行なわれ、旧カードは使用済みとなって排出される。

更新後、そのままホイールのセレクトをすることになる。新たな気持ちで走れるぞ！

次にエアロパーツを選択。純正形状とオリジナル形状の2タイプからチョイス。

『2』になって気になるチューンアップの方法だが、基本的には前作と同じ。しかし、登場人物に大幅な変化が見られる。新チューナーが続々登場し魅力的なパーツを提供してくれるのだ。

ストーリーモードの第20話までは、600馬力が上限のチューンアップが可能。

その先、第21話から前作同様にハイレベルなチューニング車両の制作を目指していくことになる。

前作からの変更点としてMAXで800馬力までだったエンジンチューンが今作でその値を超え、さらに速いマシンが作れるようになった。ひたすらパワーを求めていたプレイヤーには朗報だ。

エンジン系ばかりチューンしていくと曲がらない……。

前作発売後に原作で登場したキャラクターが登場！

足回り系をチューンして曲がるクルマにするのもありだ。

地獄のチューナー北見も基本チューンから登場！

タイムアタックでスペシャルカーを選択すると馬力が800馬力を超えてる！

新ストーリーでライバルも変更!! 1話から20話まで ワンポイント攻略!!

カードの引き継ぎをせず、新規にゲームを始めた場合は、第1話からのスタートになる。その第1話のライバルは悪魔のZに出会う前のアキオだ。ここから『2』のストーリーがスタートする。
基本的には原作の進行に合わせてライバルが登場するが、その途中に新キャラクターが何人か割り込む形で登場してくるようになっている。
そして今作の注目は新たにコースが追加されたこと。前作でも登場したオキの地元である箱根がそれだ。首都高には無いタイトなコーナーが多数登場するコースである。

アキオが最初のライバル! とりあえずサクッと勝利しよう!

初級

話	ライバル	コース
第1話	朝倉アキオ	C1外回り
第2話	コウちゃん	C1内回りA深夜
第3話	森下マコト	台場線下り深夜
第4話	オキ	箱根往路早朝
第5話	朝倉レイナ・秋川アキオ	新環状左回りC深夜

ストーリーモード序盤はノーマルのクルマでバトルをしていくことになるため、最初に選択するクルマ次第で、なかなか先に進めないこともある。各々のクルマの特性をきちんと把握したうえでチューニングを行えば、より楽にライバルを倒すことができるぞ。

ライバルもそう強くはないが、ミスをするとすぐに追い付いてくる。まずはミスを抑える確実な走りで!

オキとのバトルでは新コースの箱根を走る。まだ序盤だがコースは難しいので、減速して走ることで対応しよう!

中級

話	ライバル	コース
第6話	山下	新環状右回りE早朝
第7話	原田	C1外回りC深夜
第8話	林	箱根復路早朝
第9話	大田和夫・山本和彦	C1内回りB早朝
第10話	R200CLUB	新環状左回り1周深夜

前作の中級コースで登場したライバルが何人か変更されていて、ボス以外でも2人を相手にしなければならないステージが存在する。まだ序盤だが、この段階からのチューニング方法を誤るとかなりの苦戦を強いられることになるぞ。良く考えたうえで、車に手を入れていこう。

今度の箱根は林とバトル! 最後にキツいコーナーがあるため、ゴールまで気を抜かずに走ること。

CCR元木も強敵だが、その前に山本と大田を相手にバトル。どちらも強敵なのでミスは最小限に抑えよう!

上級

話	ライバル	コース
第11話	RGO山中	新環状右回りD深夜
第12話	相沢圭一郎	C1外回りB早朝
第13話	平本洸一	新環状右回りB早朝
第14話	城島洸一	C1内回りB深夜
第15話	後藤元・友也	C1外回りC深夜

ライバルもかなり速くなるので、このあたりからどのようなチューンアップをしたかが問われてくる。序盤はどうしてもパワーに目が行きがちだが、車種によっては、足回りを強化した方が良い場合もある。ここから先のステージでは、常にバトルを有利な展開に持っていけるように車を仕上げていこう。

ボスは友也と後藤。勝負のポイントは後半の汐留付近だ。ここでのミスは即、負けを意味するぞ

C1フィールドはテクニックが必要! いかにキツいコーナーのインをキープし、ブロックできるかが勝負だ!

超上級

話	ライバル	コース
第16話	島達也	新環状左回りB深夜
第17話	神谷エイジ	新環状左回りA深夜
第18話	マサキ	C1内回りC早朝
第19話	黒木隆之	新環状右回りB深夜
第20話前半	秋川レイナ・島達也	首都高全エリアA
第20話後半	島達也・朝倉アキオ	首都高全エリアA

さすがに超上級コースのため、どのライバルも一筋縄では倒せない。前半でできるだけマージンを稼ぎ、万が一ミスしたときでも絶対に離されないようにしよう。最後の第20話ではレイナとのバトルスタートから、ブラックバードが途中参戦。その後は、ついに悪魔のZと対決だっ!!

高速バトルではブロックを怠るとすぐに抜かれる。バックミラーをチェックして隙を見せないように。

C1フィールドではインを絶対に開けずに走り、一度前に出たら絶対に抜かせないようにして勝利をつかめ。

都会の無機質な構築物の中を走る風景から一転して、富士山を鑑賞しながら(そんな余裕はないって?)バトルを展開する箱根のコース。このコースは一本道となっており、往路と復路の両方走ることができるコースである。

どちらも低速コーナーが多いことが特徴だ。

箱根 往路

前半では、速度が乗らない落ち着いた展開だが、後半にテクニカルなコーナーが連続して登場。メリハリのある走りを心掛けていく必要がある。

当然、復路とは逆になるわけだが、さらに変わる部分はきついコーナーの多くが右コーナーに変わるということ。常に減速を意識しよう。

確実に!!

序盤はきついコーナーは少ないが、ベースは峠。全開で抜けるのは難しいので集中して走ろう。

コース幅をフルに使って、確実にアウトインアウトで抜けよう。その後の加速に影響する。

流れをつかめ!!

しばらく走ると連続コーナーに遭遇。ブロックを意識しつつも、なるべく直線的なラインをトレースして、無駄な減速は極力さけよう。

往路の連続コーナーでは右コーナーに注意せよ!

しっかり減速してインへ!!

きついコーナーは表示で把握できるが、首都高と違い、「峠」のきついコーナーのため、大幅に減速しないと曲がることはできない。慣れるまでは手前で減速し終えて、グリップ走行でインを突けるように!

往路のきついコーナーは全部右! 覚えやすい。

切り返しで遅れるな!!

後半は連続コーナーが続く。各コーナーのインを突いていくことが目標になるが、難しいのが右コーナー全般。往路は右がきついので左側で加速してしまい、曲がり切れなくなることが多い。十分に注意が必要。

緩めの左コーナーで、外側ふくらみすぎないこと。

全体的にきつい左コーナーが多い。そのことを常に念頭に置き、コース右端からコーナーに進入することを心掛けるようにしよう。

復路の一番の攻略ポイントは、最後の最後に難しいコーナーがあること。ここでつまずくとそれまでの苦労が水の泡になってしまうぞ。

安全に!!

表示は出るが首都高よりもタイトなコーナーが多い。強目の減速をして進入しよう。

前半部分はタイトなコーナーが続く。ミスをしやすいので、アクセルは踏み込まずにインをキープできるようにしよう。

リズムをつかもう!!

かなり奥まで進入しないと先が見えない。

短いストレートで可能な限り加速して、コーナー手前急減速。峠のコーナーのきつさを強くイメージして、早めに減速をすると、スムーズに走れるはず。

インスペースをしっかり使え!!

ライバルの前を維持するためにインのバンクへ!

後半は高速コーナーが登場。スピードを維持するためにも、アウトインアウトを行っていこう。また、バトル時はバンクになっているインを使うと抜かれにくい。

最後に難しいコーナーが!!

とにかくきちんと減速して、接触しないように!

復路の勝負の分かれ目になる部分だ。最後の最後にきつい左コーナーが待っている。表示は出るし、曲がる方向もわかるはずなので、きちんと対応できるようにしていこう。バトルではここで勝負が決まるぞ!

10人抜きモードで箱根を走るとどうなる?

制限時間内に10人とバトルするこのモードだが、それが往路、もしくは復路で勝負がつかなかったら即ゲームオーバー? 心配無用! なんと両端にロータリーがあって折り返すことができるのだ。

コースの端まで来ると……。なんとロータリーが!

速攻命!!
10人抜きモード

今作より新たに導入された新モードが、この「10人抜きモード」である。

文字通り、制限時間内に10人のライバルを抜き去ることがクリア条件。ライバルは全部で28人存在し、各々にレベルが設定されている。プレイヤーはスタート時にレベルを選択し、バトルに突入することになる。

登場する順番は同じなので2人目（レベル2）から始めれば、11人目までバトルができるし、いきなり10人目（レベル10）からチャレンジすることも、もちろん可能だ。

制限時間内に全員を倒すためには、バトルの強さもさることながら、コースに対する根本的な速さも要求される。いかに早くライバルに追いついて抜き去るかが重要だ。その目標として欲しいのがこの「秒殺」の称号。10人全員を数秒でぶち抜いていくとこの称号を得ることができるぞ。

6人目
7人目
8人目
9人目
10人抜き達成!

新車
インプレッション!

新たに使用できる車が6台加わった。車名を見てみると、現実市場での新車としてはRX-8のみで、ほか5車種はこだわりの名車たちだ。

その中でも注目は、メーカーの威信をかけて制作されたクルマが存在すること。あのバブル期に発売したユーノスコスモや、アルシオーネSVXが登場するのだ。首都高最速を狙うには……という心配もチューンすれば問題なし！　性能以外にも目を向けて、好きな車を選ぼう。

マツダ　RX-8

NAのため急激な加速性能はないが、素性は良いので狙ったラインを走りやすい。パワー重視のチューニングでカバーだ。

マツダ　ユーノス コスモ

エンジンは申し分なし！　しかし足回りが……。そのハンドリングに慣れるより足回り強化を優先していきたい。

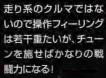
ミツビシ　ランサーエボリューションIII

少し昔の車とはいえ、エボリューションモデルなので、初期段階でも小気味良く走ってくれる。ターボの加速力は魅力的。

トヨタ　スープラ（JZA70）

確かに重たい車だが、ツインターボによる加速感はかなり良い。挙動に慣れるか、チューニングでカバーしていこう！

スバル　アルシオーネSVX

走り系のクルマではないので操作フィーリングは若干重たいが、チューンを施せばかなりの戦闘力になる！

日産　フェアレディZ（Z32）

ノーマルのままで現在の車と比べると、鈍重な感じは否めないが、ハンドリングは決して悪くないレベルだ。

新たに4つのシステムが明らかに

SPECTRAL VS GENERATION

スペクトラル VS ジェネレーション™

スペクトラルVSジェネレーション
■メーカー：アイディアファクトリー／IGS／AMI
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2005年5月稼働予定
■使用基板：—

©1996-2005 IDEA FACTORY/2005 IGS/AMI

文:黒金タカスエ

稼働まであとわずかとなった『スペクトラル VS ジェネレーション』。今回は、先日行なわれたロケーションテストで判明した、各種情報を紹介していこう。また、開発スタッフからのコメントとイラストも要チェックだ！

開発の現場から一言

本作では、特に登場キャラクターを知らない方でも、対戦格闘ゲームとして純粋に楽しんでもらえるように、格闘ゲームにおける「基本的な要素」を丁寧に作り込みました。また、ゲージを消費して相手の動きをスローにする「時の封印」という新しいシステムを盛り込むことによって、連続攻撃に自由度を持たせ、従来に無い「新しい駆け引き要素」を提案しました。超必殺技が簡単には当たらないような「上級者同士の対決」においては、この「時の封印」を上手く使いこなせるかどうかが勝負の鍵になります。

新システム その3 空中ダッシュ

本作は、全キャラクターに空中ダッシュが標準装備されている。前にも後ろにもダッシュできるので、攻め、守り両方の場面で頻繁に使うことになりそうだ。ただし、本作には空中ガードが存在しないため、うかつに跳び込むと手痛い反撃を受けてしまうぞ。

新システム その1 スーパーキャンセル

必殺技をキャンセルして超必殺技につなげられる「スーパーキャンセル」があることが判明！　対応する必殺技がヒットした瞬間に超必殺技コマンド入力すれば、そのまま大ダメージを与えられる。

対応する必殺技がヒットしたら、すかさず超必殺技のコマンドを入力！

華麗に回避し反撃を決めろ！

新システム その4 カオス・ブレーキング

前回の記事でも紹介したカウンター攻撃「カオス・ブレーキング」だが、新たな使い方が判明。入力時に取るモーションで、飛び道具をかわすことができるのだ。

飛び道具がヒットする直前にカオス・ブレーキングを入力すると、飛び道具を回避できる。ただし、相手をひるませられないので注意。

ロケテストインプレッション

本作は、昨今の非常にスピードの速い格ゲーに比べると、ゲームテンポはゆったりしている。最近の格ゲーに付いていけない人には、オススメだと感じた。

とはいえ、システムが豊富に用意されているのでやり込み要素も多く、幅広いプレイヤーが楽しむことができそうだ。ただし、コマンドの受け付けが結構シビアなので、キッチリと入力することを心掛けよう。

多彩なコンボで勝利をつかめ！

キャラごとにルートの違う通常技のコンボ。もちろんそこから必殺技へつなげることもできるぞ。

新システム その2 通常技によるコンボ

一般的な格ゲー同様、本作にも通常技のコンボが用意されている。ただし、キャラクターごとにいくつか決められたルートがあり、その順番でしかつながらないようだ。

自分のお気に入りキャラのコンボを、捜してみるのも楽しいぞ。

スペジェネ外伝 本作には、通常のCPU戦の他に「トレーニングモード」が用意されている。ゲーム開始時に選択すると、規定時間内に操作の練習が行なえるのだ。敵は攻撃してこず、必殺技ゲージは常にMAX。また、使用キャラを自由に変更できるというスグレモノ。初めてプレイするときはもちろん、連続技の練習にも役立てることができそうだ。

序盤ステージはこれで完璧！

©2005 MOSS LTD ALL RIGHTS RESERVED.
Licensed by SEIBU KAIHATSU INC.

今月は「LEVEL2」と「LEVEL3」の攻略法を徹底解説していく。1UPアイテムの取り方もバッチリお教えしよう！

Text：たてしゅ～

■雷電Ⅲ
■メーカー：モス／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティングゲーム
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2005年3月（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X

耐久力の高い敵の出現ポイントを覚えよう！

LEVEL 2 ステージ攻略

序盤と終盤は空中に、中盤では地上に耐久力のある強敵が出現。図を見て出現パターンを覚え、早めに撃破しよう。ウエポンはバルカンとレーダーミサイルの組み合わせがオススメだ。

BOSS

AREA 3: D, D, I, D, D, I, C, C

AREA 2: I, B, B, B, B, B

ここの地上キャラを撃つと、サブウエポンアイテムが出現

AREA 1: I, A, A, I

START

AREA 1 サブウエポンをレーダーミサイルにチェンジ！

戦闘機Aは出現直後に接近して撃ち込めば、弾を撃つ前に破壊することができる。2度目のアイテムキャリアは接近してすぐに破壊し、Rの表示が見えたら急いで取る。最初にMかHが出た場合はいったん下がり、ザコを撃ちながらRに変わるまで待とう。

2度目のアイテムキャリアを破壊し、Rの文字が見えたら急いで取れ！

接近して一気に撃ち込む。遅れたら斜めに下がって弾を避けると安全だ。

AREA 2 戦車Bのバラマキ弾を封じ込めろ！

どの戦車も出現直後にすぐ弾を撃ってくるので、じっとしないで常に動いていること。

ここでは耐久力のある戦車Bをいかに早く破壊するかがポイント。縦のラインに自機を合わせて早めに倒そう。この戦車の弾は自機を直接狙ってこないが、ほかのザコが撃ってくる弾が交ざるとかなり厄介だ。特に一番最初に出現する戦車Bは早く倒しておくこと。するとそれ以降の戦いがグッと楽になるのだ！

発見しにくい1台目の戦車B。ラインを合わせてすぐに倒せ！

終盤に出現するアイテムは、戦車Bをすべて倒してから取りに行こう。

AREA 3 高速スクロールに惑わされないようにしよう！

大型機Cは左右に付いている砲台を先に壊そう。これさえ破壊しておけば、本体からは一切弾が来ないからだ。なお、1機目だけは自機の反対側から必ず出現するので覚えておくこと。

戦闘機Dはいつも同じ方向に弾を撃ってくるので、正面のラインにさえ入らなければ特に難しいことはない。出現直後に接近して破壊すれば一切攻撃されないので、場所を覚えてすぐに撃ち込めるようになればベストだ。同時に出現するザコ編隊の弾を避けるときは、絶対に上の方に逃げないようにしよう。

注意したいのはボス戦直前に現れる大量のザコ。自機の真横に来るといきなり弾を撃ってくるので、撃たれてから避けようとしても間に合わない。反撃される前に必ず全滅させよう！

最後に出現するアイテムキャリアはメインウエポンを持っているが、ここはバルカンのままでもレーザーに変えてもよい。

接近するのが遅れたら、一度弾をかわしてから倒しにいこう。

接近して両側の砲台を狙う。本体は後からゆっくり倒せばよい。

ナメると怖いザコの攻撃。横から弾を撃たれると非常に危険！

出現位置も撃ってくる弾の軌道もいつも同じ。速攻で倒せ！

アイテムキャリア（I）
得点：10,000

戦闘機（A）
得点：10,000

戦車（B）
得点：（本体）10,000（砲塔）5,000

大型機（C）
得点：（本体）50,000（翼）10,000

戦闘機（D）
得点：10,000

佳境に突入！ 『雷電』らしいスナイパーキャラも登場!!

LEVEL 3 ステージ攻略

敵弾のスピードが速くなり、いよいよ難しくなってくる。物陰から突如出現する、シリーズ名物のスナイパー戦車の攻撃には要注意！ ウエポンは引き続きバルカンとレーザーミサイルのコンビで進め、終盤に出現する1UPアイテムを確実に回収せよ！

AREA 1 スナイパー戦車にご用心！

アイテムを回収する際は、ザコが撃つ流れ弾に当たらないように注意しよう。建物の陰に隠れて突如姿を現す、『雷電』シリーズ名物のスナイパー戦車は絶対に見落とさないこと。図の☆印のところが、特に気を付けたいスナイパー戦車の出現地点だ。必ず覚えておくように！

建物の陰に隠れているので注意!!

最初のスナイパー戦車はここに潜んでいる。絶対に見落とすな！

最初のアイテムキャリアからはバルカンを回収しよう。ザコの弾に当たらないように注意。

2機目のアイテムキャリアからはレーダーミサイルを取る。最強状態になると実に心強い！

AREA 2 最大の難関！ 複合攻撃地帯

引き続きスナイパー戦車の存在が脅威となる。特に中央の建物から2台出現する地点は絶対に覚えておくこと。

中型機Gは出現直後に攻撃してくるので、どうしても行動範囲を狭められてしまう。もしこの間に逃げ場を失ったらボンバーを使って回避しよう。

中型戦車Fは砲門を開く前に破壊してしまえば特に問題は無い。速攻命だ！

中型機Gが出現すると行動範囲が狭くなる。ザコの弾を見落とすな！

中型戦車は砲門が開くと途端に凶暴化する。撃たれる前に必ず倒せ！

3本の道路からいずれもスナイパー戦車が出現。メインウエポンで倒せ。

中央の建物にスナイパー戦車が2台隠れている。特に2台目は要注意！

重要！ 1UPアイテムをゲット!!

1UPアイテム出現条件は、**ステージ内に出現するすべてのクレーン（鉄骨）を破壊することだ**。特に写真の場面はいずれも撃ち込みにくい場所なので、できるだけ接近して攻撃するとよい。

中盤で高速スクロールが始まる直前のクレーンを逃さないように注意。左右両端にある最後のクレーンは必ず接近して撃て！

AREA 3 中型機を倒したらレーザーにチェンジ!!

中型機Hは中央のラインに入り、少し接近して撃ち込めば特に難しくない。特に2機目は後述する1UPアイテムを確実に取るために、できるだけ早く破壊しておくこと。最後のアイテムキャリアを破壊したら、ザコヘリコプターの弾を避けつつメインウエポンをレーザーに変えて、ボス戦に備えよう。

このぐらい接近しても大丈夫。ザコキャラも同時に攻撃すればベスト！

アイテム回収が意外と難しい。一度ザコ編隊を倒してから取りにいこう。

戦闘機(E) 得点:10,000

中型戦車(F) 得点:10,000

中型船(G) 得点:10,000

中型機(H) 得点:50,000

第1形態（タイムオーバー 60秒）

破壊物	得点
本体	100,000
羽	10,000

第2形態（タイムオーバー 90秒）

破壊物	得点
本体	100,000
砲塔	10,000
BIT	1,000

第1形態

まずは左右両端にある羽を壊してしまおう。ここから撃たれる弾は自機を狙って飛んでくるので、早めに壊しておくと安全だ。あとは中央寄りで撃ち込めば、砲台からの赤い弾が自機のラインに向かってきたところを左右に一度避けた辺りで倒せる。ときどき降下してくるザコキャラ（BIT）は、ステージ終盤と同様に自機の真横からいきなり弾を撃ってくるので絶対に逃さないように！！

まずは左側の羽に接近して素早く破壊しよう。

バルカン装備時は、一度この攻撃をやり過ごして反対側へ行こう。

右の羽を破壊する。直後にBITが出現するのですぐ中央へ戻ろう。

あとは赤い弾を落ち着いて避けながら撃ち込んでいればOKだ。

第2形態

スタートしたら狙い弾を撃ってくる4個の砲塔を必ず破壊しよう。次の速い弾をバラまいてくる攻撃をかわすのが難しいが、写真の避けパターンを繰り返し練習して、ぜひともマスターしてほしい。

3番目の攻撃も小さいスペースを抜ける必要があるが、弾のスピードが徐々に減速していくので、落ち着いて画面最下段で避けるようにすれば大丈夫だ。

まずは接近して、4カ所ある砲塔をすべて破壊しよう。

次の速い弾に対しては、このスペースに入り込んでから……

すぐに切り返してもう一度弾の間に入る。斜めに動くと避けやすい。

少しずつ左に動きながら、弾のすき間に入って避けるのがコツだ。

第1段階（タイムオーバー 45秒）

破壊物	得点
各砲台	1,000
空中機雷	10,000

第2段階（タイムオーバー 55秒）

破壊物	得点
本体	100,000
空中機雷	10,000

第3段階（タイムオーバー 65秒）

破壊物	得点
本体	100,000

第1段階

砲台の弾はいつも同じ方向なので、避けるのは簡単。ここでは砲台を全滅させずにしばらく粘り、写真のザコを倒すまで引っ張ると後が楽になるのだ！

砲台を残し、最後に左下から出現するザコまで粘ればベスト。

[illegible]は左右に動きつつ破壊すれば、撃ち返し弾にも当たらない。

第2段階

まずは中央のラインに合わせ、ボスが撃つ破壊可能弾を消しながら本体に撃ち込もう。次のバラまき攻撃は下の写真の避けパターンを覚えてしまえば楽勝だ。

ボスが赤い弾を撃ってきたら、まずこのスペースに入ろう。

次の弾は中央に戻ると避けれる。以下、この繰り返しだ。

第3段階

最初の攻撃は正面に居れば全く問題無い。3W AY弾が飛んできたら横に動いてかわそう。次の攻撃は弾がかなり速いため、タイミングが遅れると即命取り。写真を見て避ける位置およびパターンを覚えよう。

もし第1形態で粘らずにここまで来てしまった場合は、途中でザコが出現するのですぐに倒すこと。特に、左下から出てくるザコは絶対に見落とさないように！

第2段階の攻撃。この白い弾が飛んできたらすぐに左に動き……

直後にバラまかれる弾を、このスペースに入ってかわす。

[illegible]して白い弾が来た[illegible]は正面のスペースに入って避ける。

最初に粘っておかないと、こんなところでザコが出てくる！ 最悪。

RAIDEN 事典 LEVEL3のボス戦は、途中で出現するザコキャラが実にイヤラシイ。第1形態でわざと粘り、先にザコを出現させて倒してしまうのが[illegible]

愛馬を育て上げ、レースに勝つために

馬の脚質や、調教とレースの展開の仕方によって走法のタイプが判定され、スキルを覚えていくことを理解しよう。レースに勝つ喜びを味わうため、今回掲載のポイントを押さえてプレイに臨め！

ネットセレクト競馬 ビクトリーハロン
■メーカー：サミー
■ジャンル：ネットワーク競走馬育成シミュレーション
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年3月24日(稼働中)
■使用基板：ATOMISWAVE

©Sammy

Text:閃屋

勝利を手にするためのワンポイント

・効率のよい調教の仕方

調教によるパラメータの上昇は、次のような要素で左右されるぞ。

調教効果が高くなる場合

●やる気が高い
●疲労が少ない
●8週間していない調教を行なう

調教効果が低くなる場合

●ソエや、裂蹄などのケガ(病気)を患っている
●2週間続けて同じ調教を行なう

馬のやる気は、調教で高評価を得たり、好物(ランダムで決定)を与えることで上昇していく。

また、マロウ場に以下の小物があるときは、それに対応する調教の効果がアップする場合があるぞ。

●ほうき……ゲート調教
●熊手……コース調教(追い切り)
●馬……森林馬道とプール

・指示スキルを覚えよう

指示スキルは、逃げタイプや追い込みタイプなど、タイプを絞った走らせ方でコース調教を行ない、レースでも同タイプの走らせ方をすると獲得しやすい。何を覚えるかは、レース中に指示スキルを使用した回数が関係してくる。ただし、逃げや先行などに明確な区切りがあるわけでは無いので、左の表はあくまで目安と考えよう。

指示スキルの一例

スキル名	タイプ
[illegible]	逃げ
[illegible]	逃げ
[illegible]	先行
[illegible]	先行
[illegible]	差し
[illegible]	差し
[illegible]	追い込み
[illegible]	追い込み

馬体重に注目

見落としがちだが、本作で非常に重要なのが馬体重。太りすぎるとレースで勝てないだけでなく、やせるためにムダなターンを消費してしまう。休養やエサは注意して小出しに与え、絶対に太らせすぎないこと。それでも太ってしまったら、きつめの調教と馬体重測定を繰り返し行なったり、エサとして消化剤を与えることで減量しよう。

馬体重測定は、馬にダイエット意識が生まれるので、調教でやせやすくなる。

コース調教(追い切り)で、脚質に特化した走らせ方をして、レースでも同じ走り方をさせよう。多彩な指示スキルをゲットして使用できるぞ。

プレイがもっと楽しくなる お役立ちTOPICS

漫然とプレイしていると気が付きにくい要素を紹介。アイテムはほかにもいろいろあるようなので、探してみると面白いだろう。

❶段位を効率よく上げるには？

級や段位を上げるためには、レースに勝って段位pt.を蓄積していくだけでなく、特定の条件を満たさなければならない場合がある。CPU戦で勝利しても、NETレースに出て勝たないと頭打ちになるぞ。

昇格に条件が必要な級と段位(9級～五段まで)

9級	5	優勝する
7級	95	NETレース優勝
6級	220	GI優勝
4級	730	NETレースGI優勝
3級	1155	GIを5勝
2級	1720	通算30勝
1級	2445	GIを10勝
初段	3370	三冠馬になる
二段	4535	NETレースで30勝
三段	5980	NETレースGIを10勝
四段	7745	GIを30勝
五段	9870	通算100勝

❷女の子が調教助手になる!?

8月にのみ売り出されるアイテム「旅券」を買うと、調教助手が女の子になる。さらに、調教助手を女の子にした状態で「ネットレースGIで五勝以上」の条件を満たすと、2月に「あなたを雇う」というアイテムが発売される。これを買えば、店員の女の子を助手にできるぞ。このとき、店員は調教助手の女の子がやることになる。

ビクトリー馬房

馬の能力にはピークの時期が存在し、ピーク時期を過ぎると能力の低下が始まる。低下が始まる時期と低下スピードは馬によって異なるが、衰えはどの馬にも起こること。それまでに、いかに効率よく育成するかがポイントとなる。馬の育成期間は10歳12カ月まで。愛着ある馬も11歳で引退となるので、ピークを過ぎたと思ったら、引退させて親馬として使うのがよい選択だ。

上級&最上級クラスを攻略！　全ステージクリアを目指せ!!

GUNDAM Battle Operating Simulator

プレイ時に手に入るポイントで愛機を強化すればどんな敵にも負けはしない！　今回は手に入ったポイントの有効な使い方と上級.最上級クラスの攻略法を紹介するぞ。

機動戦士ガンダム バトル・オペレーティング・シミュレーター
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：3Dアクション
■操作方法：ジョイスティック×2+4ボタン+フットペダル
■発売日：稼働中(3月中旬)
■使用基板：Chihiro

©創通エージェンシー・サンライズ　©BANPRESTO 2005

Text：モルモット隊(ちくわ)

G・B・O・S MS有効改造概論

MS(モビルスーツ)ポイントを手に入れたら、まず使用機体のどこから改造するべきか？　ハつある項目のうち、改造することで攻略がより楽になる項目を挙げてみたので、これらを参考とし、自分なりのレベルアップブランを立ててみてほしい。

メインリロード&サブリロード

機体にもよるが、ガンダムの場合メイン、サブ両方とも射撃武器が強力なので、この2項目を真っ先に改造したい。上級以上のクラスへ行くまでにこれらの改造が終わっていないと、耐久力の高いドムやゲルググを倒し切れず、押され気味になる。

有効度 ☆×∞

本作で最も重要となる、火力を維持するための改造項目。例として、ガンダムはメインリロードを最大まで改造するとリロード時間が2秒に、サブリロードは3秒になる。

リロード時間を短縮することは、純粋に攻撃の手数を増やすことにつながる。多くの敵を相手にするときはもちろんのこと、中級以上のクラスでは制限時間もかなり厳しいので、敵を早く、より多く倒すために改造は最優先で行ないたい。

各方向への移動速度

有効度 ☆×10

移動速度は方向ごとに改造項目が違っているが、後方移動以外のものは、後半の上級、最上級ステージに向かうまでには1段階でも改造しておきたい。

あとは自分が戦闘中に回避手段としてよく使うものを伸ばしていこう。特に横移動は改造すると、ある程度距離を置いた状態なら、敵からの攻撃を通常の横移動だけでかわせるようになる。敵を正面に捉えつつ、回避と攻撃を同時に行なえるぞ。

とっさに急加速を使わなくても、通常移動で敵の攻撃がかわせるようになるのが最大のメリット。ほかにも、移動がスムーズになることでミッションの攻略速度が上がったり、バーニアの使用を節約することができたりと、いいことずくめだ。

RX-78-2ガンダム以外の機体では？

ガンダム以外の機体を改造する場合も、メインリロードとサブリロードを改造することが最優先になる。

武装が特殊なガンキャノンは、サブ射撃のキャノン砲が強力なのでこちらを優先したくなるが、多数の敵を足止めするには適さないので、やはりメインウェポンのビームライフルを優先して改造していこう。

メインウェポンゲージの自然回復が…ガトリング砲装備のアレックスなど、ガンダム以外の機体はどれも個性的。

旋回速度

本作で敵を補足して攻撃するには、レーダーで敵を確認し、そちらの方向へ向き直るのが一番簡単な手段だが、旋回中はスキだらけになってしまう。そこでこの旋回の速度を改造で向上すれば、索敵時間の短縮になり、敵に狙い撃ちされる機会も減るぞ。

移動速度の改造と併せて、余裕が出てきたらぜひ改造しよう。

有効度 ☆×5

正面の敵を倒したが、右に敵機接近！　こんなときも旋回速度を改造してあれば、移動で逃げたりせず、すぐに攻撃に移れる。

シールド

敵の正面からの攻撃を防ぐことができるシールドは、無改造のままだとすぐに破壊されてしまう。「とっさに回避するよりもシールドで防御する方が得意」という人なら、この項目を改造して、シールドの耐久力を上げた方が被弾率が減るはずだ。ただ、それでも後半ステージではすぐに壊れてしまうのだが……。

有効度 ☆×3

シールドは便利ではあるが、1回壊れるとそのステージでは復活しない。頼り過ぎると回避がおろそかになりがちなので、シールドよりは移動速度の改造を優先して、回避性能を磨こう。

G要突　中級クラスをノーコンティニュー、あるいはコンティニュー1回でクリアできるようなら、技量的には上級クラスでも十分通用するレベルだ。ただし上級クラスからは時間制限が一気に厳しくなるので、中級クラスなどでより早くミッションを完遂する練習を積みつつ、MSポイントを稼いでおくといい。ポイントで機体性能を充実させ、一気に全クラス制覇を目指そう！

上級クラス 全6ステージ 攻略教習

初級クラスと中級クラスで培った技術が試される、特殊なミッションが多い上級クラスだが、ポイントさえ覚えればそう難しくはない。迅速な行動で、ノーコンティニュークリアを目指そう！

MISSION 1 MS-14、地上試験投入

ゲルググの動きに慣れてきたら、時間節約のため、積極的に接近してたたこう。ドムと同じくメインウエポンを4発ほど浴びせてから、接近戦で一気に撃墜！

MS-14ゲルググを4機撃墜せよ

初の遭遇戦となる、ゲルググを4機撃墜すれば完了となるミッション。ゲルググを守るかのようにドムが迫ってくるため、真正面からの交戦はリスクが大きい。

ステージ外周で建物を盾にしつつ、移動中に孤立したゲルググを確実に仕留めていこう。

MISSION 2 翔べ！　ガンダム！

MSM-10ゾックを2機撃墜せよ

ゾックを2機倒すだけでクリアできるので、ほかの敵はすべて無視してゾックのみを狙おう。うまくいけばタイムボーナスをかなり稼げるので、後のミッションの制限時間に余裕ができるぞ。

作戦開始直後、正面右に居るアッガイの方へバーニア上昇移動で飛び、さらに左奥へと飛び越える。そこでゾックを倒し、今度は2機目を目指して東へ全速移動しよう。

MISSION 3 ジャブローに散る!?

敵MSを6機撃墜せよ

隆起の激しい地形が厄介な、ジャブローステージでのミッション。特に高低差が激しい場所では、距離が近いほど攻撃が当たらなくなってしまうので、ある程度の距離を保って戦おう。

作戦開始後、まずは正面のズゴック3機を撃墜する。ズゴックは射撃攻撃を受けると前かがみの姿勢を取り、続く射撃の連射を避けることがあるので、射撃は一瞬の間をおいて連射しよう。ズゴックを倒したら奥に居るゾック2機を撃墜し、あとは接近してくる敵を1機倒せば終了だ。

ズゴックは弾速の早い射撃もしてくる強敵。耐久力は低いので、平坦な地形で戦うなら、接近戦で一気に倒そう。高低差がある場所では、離れて射撃戦のみで倒すのが安全だ。

MISSION 4 光る宇宙を駆けろ！

このステージでのゲルググは、遠距離からは何もしてこない。はるか遠くからでも、弾切れまでメインウエポンを連射すれば倒せるぞ。

敵MSを8機撃墜せよ

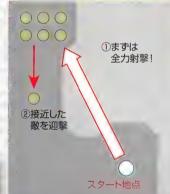
8機撃墜と、今までのミッションよりも少し手間が増えているものの、敵に囲まれない限り、そう難しくはない。

まずは開始直後、左奥に居る3機の敵の方へゆっくり近付きつつ、射撃武器をひたすら連射して1機を撃墜。残った敵の横を通り過ぎ、あとはステージの外周に沿って移動しつつ、敵を捉え次第射撃をたたき込み、各個撃破していこう。

MISSION 5 ソロモン攻略戦

敵MSを8機撃墜せよ

ソロモンでゲルググ、ドム、ケンプファーの混成部隊との戦いとなる。真正面から挑むと苦戦は必至だが、開始直後の戦い方で、一気に攻略が楽になる（右図解説参照）。

この後に控える最終ミッションのためにも、時間と被ダメージを極力抑えて、一気に攻略しよう。ノーダメージでのクリアを目指せ！

開始直後、遠くに集まっている敵に向かってひたすら射撃を連射する。バルカンなどのサブ射撃があるなら、メインウェポンを2、3発撃つごとに、サブ射撃も左右に少し旋回しつつばら撒こう。こうすることで、メイン射撃が当たっていない敵もその場に釘付けにすることができる。この弾幕を通り抜けて敵が接近してくるまでは、ひたすらこの攻撃を続けよう。

MISSION 6 やらせは……せんぞォ!!

MA-08ビグ・ザムを1機撃墜せよ

ミッション開始と同時に左（あるいは右）の壁際へと移動し、そのままバーニア上昇で壁の上へと移動。高台の縁から少し下がった場所に立つ。あとはそこからビグ・ザムに攻撃しつつ、登ってきたゲルググを射撃で下へたたき落とそう。

ビグ・ザムは最初の位置から動かず、攻撃も仕掛けてこないので、倒すこと自体は非常に簡単。しかし護衛のゲルググと、非常に狭い場所で囲まれたまま戦闘することになるため、正攻法では返り討ちにあう可能性が高い。左図を参照し、確実にミッションを完遂してほしい！

高台に上ってしまえば、あとはレーダーや警報に注意して、ゲルググを登ってくると同時にたたき落とせれば無傷でクリアできる。高台に上るまでが勝負だ！

G事典 上級クラスの最終ミッションでは、高台に上るまでにゲルググの攻撃を受けてしまうかどうかが最大の問題になる。緊急加速で壁際まで一気に移動し、正面に居るゲルググに攻撃しつつ急加速で接近、そのまま射撃でひるませつつバーニア上昇……というのが理想だが、微妙に移動のタイミングがずれれば被弾してしまう。慣れるまでは1、2発の被弾を覚悟の上で挑もう。

最上級クラス 全6ステージ攻略教習

このクラスでは、最上級の名に恥じない困難なミッションが訓練生たちを待ち構えている。この難関を突破した者にのみ与えられるニュータイプ専用MS、「アレックス」を目指して奮起せよ！

MISSION 1 戦場は荒野

敵MSを6機撃墜せよ

このステージではどの敵MSも、耐久力は低めだ。回避に自信があれば、積極的に近距離での戦闘を挑み、ミッション時間の短縮を心掛けてみよう。

廃墟ステージで、ザク、グフ、ケンプファーの混成部隊を相手取る。機種を問わず6機撃墜すればミッション終了なので、まずはザクを速攻で撃破して撃墜数を稼ぎたいが、最上級クラスでは敵の攻撃が激しいため、深追いは厳禁だ。

ザクにこだわらず、今までの廃墟ステージの攻略法を踏襲し、クレーターを避けてステージ外周部での各個撃破を狙おう。また、有効射撃距離で立ち止まると集中砲火が来るので、常に移動を絶やさないように！

MISSION 2 スカート付き、多数接近！

敵MSを6機撃墜せよ

市街地でザクとドムの大部隊と交戦するのだが、急な回避ができない路地での1対多数の戦闘は危険過ぎる。路地をジグザグに縫うように移動し、敵部隊から追撃してくる機体だけを引き離し、一気に撃破、という動きを繰り返そう。

時間を節約するためには、2、3機の敵と一度に交戦しなくてはならない。その際には、バルカン系のサブウエポンを小さく左右旋回しつつばら撒き、メインウエポンが当たっていない敵も常にひるませ、攻撃を封じよう。この攻撃は、最上級クラスの各ステージで非常に有効だぞ。

このように路地の中から敵を誘い出し、接近戦も交えて即座に撃破するのが安全な攻略法。しかしここで時間を費やすと、後のミッションでの制限時間が厳しくなる。慣れないうちは仕方が無いが、時間短縮は常に意識したい。

MISSION 3 水陸両用機の猛攻

敵MSを8機撃墜せよ

ここまで来ることができた訓練生の諸君なら、アッガイに苦戦するとは思えないが、複数を同時に相手取るときは油断大敵。無駄なダメージを受けるな！

ジャブローでの、水陸両用機との最後の戦いとなる。8機と少し多めの敵を撃墜しなくてはならないが、耐久力の低いアッガイや、動きが鈍重なゾックが相手なので、さほど難しくはない。ただし強敵であるズゴックとの戦闘では、上級クラスのミッションと同じく、かがみこんでの射撃回避に注意してほしい。

あとは上級クラスと同じく、地形の高低差を意識して、近距離戦か遠距離戦か、その状況に合った戦法を選択して戦っていこう。

MISSION 4 ゲルググ包囲網を破れ！

敵MSを8機撃墜せよ

右図のように障害物の陰に逃げ込んでから、敵部隊の横を急加速で通り過ぎつつ射撃を連射。再び障害物の陰に飛び込んでバーニアを冷却、という動きを繰り返すのが安全だ。急加速の合間に通常移動も行ない、バーニアの温度上昇を抑えていこう。ただし敵の攻撃警報が聞こえたら、即座に急加速で回避すること。

ドム、ケンプファー、そしてゲルググと、最強ランクの機体が大挙して押し寄せてくる難関ステージ。どの機体も射撃、接近戦ともに反応が早いので、常に急加速で移動することで、攻撃の機会を与えないようにしたい。走り回りつつ、オーバーヒートをいかに防ぐかが重要となる。

MISSION 5 最難関、ジオンの脅威

敵MSを10機撃墜せよ

ドムとゲルググのみで構成された、圧倒的多数の敵部隊。その猛攻をしのぎつつ、10機という撃墜数を達成するのは、まさに最上級の難関だ。これまで培ってきた技術を総動員し、機体の性能をフルに発揮しないと、クリアは望めないだろう。

まず開幕時には左奥に居るドム2機を、あるいは腕に自信があれば正面のゲルググ数機を攻撃しつつ突破して、障害物の陰へと避難。あとは随時攻撃と離脱を繰り返していくのだが、ここまでの任務達成の度合いによっては、制限時間がかなり厳しくなっていることが多い。障害物の陰に逃げてばかりでは、あっという間に時間切れとなってしまう。たとえ5機、6機の敵を同時に相手取ることになっても、右図のようなテクニックや、サブ射撃も交えた徹底的な全力射撃などで、多少強引な戦いをしてでも撃墜数を稼いでいこう。

射撃と接近戦のタイミング、バーニアの節約、障害物の利用法……などなど、あらゆる技術が試される。基本は敵を分断し、待ち伏せしてからの全力射撃だ。

MISSION 6 13機のリック・ドムが、2分で……!?

MS-09ドムを13機撃墜せよ

13機ものドム（宇宙ステージなので正確にはリック・ドム）を、ここまでの激戦でかなり目減りした制限時間内で倒さねばならないという過酷な最終ミッションだが、制限時間を除けば難しいことは何一つ無い。今までの基本を守り、外周を回るようにして敵を各個撃破しよう。

ただし時間が厳しいということで、遠くに居ても常に敵を正面に捉え、射撃の手を休めないように。近距離の敵には積極的に接近戦を挑み、速攻で撃破しよう。

ここでコンティニューしたとしてもカウントは120秒、つまり2分しか与えられない。上写真のように敵が遠くにいても、メインウエポンを弾切れするまでたたき込めば、即座に撃墜することができる。このようにして移動時間を節約し、5～7秒で1機撃墜のペースを目指せ！

G事典

最上級クラスの最終ステージは、原作の第33話「コンスコン強襲」の有名なシーンである"ガンダムが3分間で12機のリック・ドムを撃墜した場面"の再現になっている。しかし、ゲームの方では13機を2分前後で倒すため、これをクリアすれば原作のガンダムの動きを超えることに……!? この難関を突破すれば、君も晴れてニュータイプ候補生だ!!

Ver.1.20 来る!!

QUEST of D

「進化するRPG」が2度目の大改革! 今回リリースされたVer.1.20では、前バージョンには無かった完全な新要素が数多く詰め込まれている。バージョンアップの域を超えた大いなる進化に対応し、新たな冒険の世界に飛び込め!

Quest of D(Ver.1.20)
■メーカー:SEGA-AM2/セガ
■ジャンル:ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法:タッチパネル+アナログレバー+4ボタン
■バージョンアップ日:2005年4月26日
■使用基板:Chihiro™

©SEGA-AM2/SEGA, 2004

新作とも思える追加要素群に刮目せよ!

協力プレイ

初級エリアに「雪の古城」、中級エリアに「灼熱の地底都市」が追加。さらに、新しく加わった最上級エリアでは、最難関「白夜の王」が冒険者たちを待ち受ける。仲間と力を合わせて道を切り開き、大ボスを攻略せよ!

シングル五つ、協力ダンジョン三つが追加

新ダンジョン

追加されたダンジョンのうち、シングルプレイ用となるのは全部で8種。この中には、シナリオの進行に関係する4種のほか、特殊ダンジョン1種、イベント用ダンジョン3種が含まれている。一方、協力プレイ用のダンジョンは前回のバージョンアップと同じく3種が追加された。中でも、最上級エリアに属する「白夜の王」は要注目。既存のダンジョンとは比較にならないほど難度が高く、熟練冒険者でも手こずること間違い無しだ。心して挑むべし!

ノーマル/ハードの選択

Ver.1.20では、シナリオの一部で難易度の設定が可能になった。ノーマルを選択すれば難度がかなり下がるので、マップを覚えたいときなどに活用してみるといいだろう。ただし、この場合は攻略度が100ポイントでもランクAにしかならない。ランクSを取りたいときは、ハードを選ぼう。

ダンジョンを選ぶときに難易度を選択する。そのままスタートするとノーマルになってしまうので注意。

シナリオプレイ

今回の追加シナリオでは、メインストーリーも進行する。この先、どんな展開が待ち受けているのか!?

新モンスターも数多く登場する。四つ目のシナリオでは、ボスとしてイフリートが出現。炎による攻撃は絶大な破壊力を誇り、その動きはこれまでのボスに比べ格段に素早い。万全の装備を整え、全精力をもって打ち倒せ!

ワールドマップの右下部分に、中級に位置する新たなエリアが出現。シナリオの第3章がスタートする。

QOD事典 **ロックオン関連の変更点**:攻撃時の自動補正が少し弱くなっている点に注意。真後ろにいる敵などは、特に追尾しにくい。また、敵をロックオンして回復魔法を使用しても、自キャラが回復する。ロックオンを外す必要が無いのはうれしい限りだ。なお、敵をロックオンしているときは画面左上に表示が出る。そこをタッチしてもロックオンを外すことが可能だ。

トレード設定について

ゲーム開始時のアイテム整理画面では、eアイテムのトレード設定が可能。これを設定したアイテムには「T」のマークが付き、協力プレイ中の受け渡しができるようになる（地面に置いた際、ほかのプレイヤーからも見える）。D.NETを経由させること無く、eアイテムトレードができるというわけだ。ただし、「T」マークが付いたアイテムは、ゲーム中に電源が落ちるなどのアクシデントでロストしてしまうので注意（通常のゲームオーバーならOK）。また、設定画面で灰色に表示されるアイテムは、トレード設定自体ができない。

画面下部に設定アイコンがある。「T」付きアイテムと通常のアイテムは合成できないことも覚えておこう。

ドロップ率が大幅アップ!

新eアイテム

プレイヤーの期待を裏切ることなく、今回のバージョンアップでも多数の新アイテムが追加されている。装備品のバリエーションが大きく増加し、より個性豊かなキャラメイクが可能になった。さらに、クリアボーナスやモンスターからのドロップアイテムも大幅にパワーアップしている。このチャンスを逃すこと無く、一気にマイキャラを強化しよう。

クレストを収集せよ!

ダンジョン内のほか、イベントなどでも入手チャンスがあるクレスト。金のクレストを30枚集めれば、あこがれのウィザードローブが……。

新ジャンルの武器も

素手攻撃を強化する「ナックル」が追加！　格闘系キャラを作りたかった人にとってはこれ以上無い朗報だ。

敵の装備がドロップ

モンスターの装備品が手に入ることも。これらの装備品は、合成不能、劣化すると壊れるなどの特徴がある。

D.NETとの連動が進化!

イベント／クエスト

この二つは、今バージョンでの完全な新要素だ。イベントは、全国のプレイヤーでクリアタイムやモンスター討伐数を競うもの。上位入賞を果たせばクレストがもらえるぞ。一方のクエストは、指定された課題を期間内にクリアするのが目標。成功時には、eアイテムやチャットアイコンが手に入る。

クエストを達成せよ!

D.NET上で申し込み、指定された課題に挑戦。ご褒美アイテムを目指し、難題をクリアしよう。

デッキ構築に大きく影響

Dフォースカードの新ルール

Dフォースカード（以下Dカード）関連にも変更点が多く見られる。その中でも特に注目度が高いのが、合成上限値を超える枚数のDカードを組み込んだ際、別枠として採用されるようになったこと。これによりデッキの自由度がアップし、セオリーも大きく変わった。P90以降の詳細記事も参考にし、最強デッキを完成させよう!

2セット以上組み込める

スキルカードは、枚数を増やせば増やすほどパワーアップ！　ステータス上昇の効果も加算されていくぞ。

遊びゴコロ満載！

その他の新要素

協力プレイを盛り上げるアイコンチャットや、キャラの個性を引き出す新フェイス＆髪型などなど、ほかにも追加要素は盛りだくさん。実際にプレイすれば、その変化が実感できることだろう。しばらくお休みしていた人や、まだプレイしたことの無い人は、この機会を逃すことなかれ！

アイコンチャット

各種のアイコンをチャットに組み込んで感情表現。クエストの報酬で新しいアイコンを入手できることも。

新フェイス 髪型

フェイスと髪型が、男性キャラ、女性キャラにそれぞれ1種類ずつ追加された。

QOD事典

数値関係も大きく変化: パラメータなどの数値は全体的に見直され、既存の装備品の実用度も変わっている。特に注目したいのが魔法耐性。前バージョンでは30程度あれば十分だったが、今回はかなり上げないと効果を期待できない。その代わり、装備品による耐性上昇値も全体的に大きくなっている。また、敵から受けるダメージの最大値は30→40に増加した。

最後にはイフリートが待ち構える

新シナリオワンポイント解説

今バージョンでの追加シナリオは、ストーリー上の第3章に当たる4種+特殊ダンジョン「久遠」。ここではそれらのダンジョンの性質と、攻略時の注意点を取り上げていこう。まずは、第3章オールSを目指せ！

神器を入手するシナリオ

第3章の2～4は、いずれも神器を祭壇に捧げることが目標となる。どの職業が持っても高い能力を発揮するこの神器。獲得した後に出口から脱出すれば、持ち帰ることも可能だ。ただし、獲得したシナリオ以外で使った場合、能力が半減するので注意しよう。

ただ、活用法が無いわけではない。難易度ノーマルで神器を持ち帰り、ハードに挑戦するときに神器を持ち込めば、ダンジョン攻略が楽になるぞ。

入手シナリオ内では高い能力を発揮。職業に左右されないのも魅力。

手に入れた後に出口から脱出すれば、神器を持ち帰ることができる。

特殊なダンジョン「久遠」

外伝島の一角に追加された「久遠」。ここは、Dフォースカード持ち込み不能の特殊なダンジョンだ。ゲームが始まるとタイマーが表示され、10分経過すると強制脱出。途中で力尽きてもeアイテムがロストすることはなく、入手したものも持ち帰ることができる。時間内にどれだけ多くのアイテムを稼げるかがポイントだ。

制限時間を表すタイマーが表示される。構造はランダムで、何階まであるのかも不明。

第3章－1 水門の洞窟

サブミッション：召喚モンスターで敵を3匹以上倒せ

ダンジョンレベル ★★★

全部で4カ所ある水門のスイッチを操作すれば、メインミッションはクリア。第3章のスタート地点だけに難度は低めで、構造もあまり複雑ではない。

地下1、2階には鍵の掛かった扉があるが、あまり考えずに行ける道を進めばOK。ほどなく鍵の入った宝箱を発見できるだろう。水門のスイッチは、地下2階、3階の奥、地下4階の右下部、最後のルームガーダー後にそれぞれ一つずつ。三つ目のスイッチがある場所は、ワナ部屋前の床スイッチがポイントだ。

途中にはスイッチ操作→連動する扉を素早く通過、という仕掛けがいくつかある。

最後の扉は、手前にあるスイッチと、三つ目の水門のスイッチを操作すれば開く。

第3章－2 光の神殿

サブミッション：迷宮内の敵を45匹以上倒せ

ダンジョンレベル ★★★½

シーフ系の敵が多く出現するダンジョン。地下3階にある神器アンサラー（片手剣）を入手し、祭壇に捧げるのがメインミッションとなる。行く手を阻むような仕掛けは特にないので、ゲームに慣れてさえいれば問題なくクリアできるだろう。

サブミッションは45体の敵を倒すこと。道が二手に分かれる地下2階では、敵が多く出現する右側に進もう。アンサラーがあるのは地下3階。入手後にルームガーダー戦をクリアすれば、祭壇への道が開ける。

地下2階は、敵が多い右ルートを進むのがオススメ。サブミッションをクリアしやすい。

地下3階でアンサラーを入手したら、反対側の部屋から地下4階へ。ゴールは目前だ。

第3章－3 海の神殿

サブミッション：魔法を使って敵を7匹以上倒せ

ダンジョンレベル ★★★½

ダンジョン各所にある鍵が、このシナリオのポイントだ。まず地下2階では、マップ左上部で金の鍵を入手。この鍵は、地下3階の神器を手に入れるときに使うことになる。なお、右下部では青の鍵が手に入るが、こちらは取りに行かなくてもいい。

地下3階では、中央の扉を開くために二つの宝玉を手に入れなければならない。まずは外周をぐるりと回り、マップ左右の部屋でルームガーダー戦をクリア。小部屋にある宝箱から宝玉を一つずつ入手しよう。

地下2階にある金の鍵は、神器を手に入れるときに使用する。大事に持っていこう。

二つの宝玉を扉にはめれば神器のある場所に行ける。その後、地下4階を経て祭壇へ。

第3章－4 炎の神殿

サブミッション：迷宮内の壺を25個以上破壊せよ

ダンジョンレベル ★★★★

第3章のラストとなるシナリオ。炎系の敵が多いので、炎耐性をしっかり上げて挑もう。

多数の落とし穴がある地下2階の部屋は、穴を回避しつつ床スイッチを操作し、先に進む扉を開こう。ただし、最初の部屋は一度落ちるのも手。その先で青の鍵が手に入るほか、壷もいくつか破壊できる。また、袋小路ある穴は、落ちた先でクリアに必要な赤の鍵が手に入るぞ。

なお、ボスのイフリートは周囲にある炎の結晶を壊さないとダメージを与えられない。

壁のトゲに注意。たたき付けられたときはもちろん、触れただけでもダメージを受ける。

通路の奥に一つだけある落とし穴。ここに落ちれば、その先で赤の鍵が手に入る。

QOD事典

炎の神殿補足: ラストダンジョンは難度がかなり高め。まずはノーマルでプレイし、マップを把握してからハードに挑戦するのがいいだろう。地下2階の最初の落とし穴部屋は、入口から見て右手前にある床スイッチが扉に連動。二つ目の部屋は、中央にある四つの床スイッチを素早く踏めば扉が開く。また、青の鍵はクリアに直接関係が無いので、入手しなくてもいい。

今まで以上の協力が重要！

新通信ダンジョンワンポイント解説

通信協力プレイでは、新たな三つのダンジョンが追加。敵や仕掛けが豊富に増え、以前にも増して意志の疎通が必要になる。ここでは各ダンジョンで必要な最低限の知識を紹介するので力を合わせて踏破しよう。

Text:

ダンジョン分布について

新バージョンになって真っ先に目が向くのが新ダンジョンだが、既存のダンジョンの配置も変化している点に注意。「蒼き竜の巣」と「忘却の神殿」がワンランク上のエリアへ移動し、最上級という新たなエリアが設けられている。

各ダンジョンの分布状況は左へまとめたので、参考にしてほしい。また、各ダンジョンに必要な攻略度と段位は欄外に載せてあるので、こちらも参考にしてもらいたい。

ダンジョンの攻略度も新たなダンジョンの解放の条件になっている。

新たに最上級エリアが追加され、ダンジョンの分布も変化した。

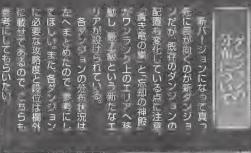
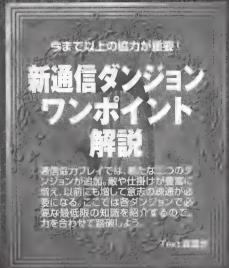
通信ダンジョン分布

初級
- ●死者の迷宮
- ●最果ての地底都市
- NEW 雷の古城

中級
- ●金色の地下洞窟
- NEW 灼熱の地底都市

上級
- ●蒼き竜の巣
- ●虚空の神殿

最上級
- ●忘却の神殿
- NEW 白夜の王

NEW 最上級 白夜の王

ダンジョンレベル ★★★★★

難度最上級だけあって、敵の強さとトラップの数、仕掛けの多さが群を抜いている白夜の王。

地下1階が自動生成のランダムマップで、地下2階には黄色の宝玉、地下3階には青と赤の宝玉がある仕組み。2階と3階は左右に道が分かれていて、それぞれでスイッチを入れたり敵を全滅させたりしないと、反対側の扉が開かないなどの仕掛けがある。

また、宝玉は必ずマップ中央付近にあり、3階の奥には宝玉をはめ込む扉がある。この扉に宝玉を三つはめると、すぐにボス戦へたどり着くことが可能。逆に、宝玉が無い場合は地下4階を経由しないとボス戦へ行けず、大ボスを目指す場合は宝玉を入手して地下4階をショートカットすることが重要になる。

出現する敵はライトニングランサー～ホースライダースラストを使うロイヤルリザードマンDや、タックルでアイテムを落としてくるミノタウロスサージェントなど強敵のオンパレード。格子越しのマジシャンもキツイので、遠距離攻撃武器を持ち込みたい。

NEW 中級 灼熱の地底都市

ダンジョンレベル ★★★★

仕掛けレバーがいくつかあるこのダンジョンは、従来の蒼き竜の巣とやや印象が似ている。レバーは地下1階に左右一つずつ、地下3階に左右二つずつあり、すべて作動させないと先へ進めない構造。壁を破壊して、中にあるレバーを作動させるパターンもあるので、各階の作動させるべきレバーの数を覚えるのが重要だ。また、地下2階は自動生成のランダムマップ。手分けして出口を探し、階段を見付けたプレイヤーがチャットで合図を送るといい。

出現する敵はボーゲスト（毒霧を吐く犬）、ワイルドブル、ブラニーブルなどが強敵。ブル系2種は突進攻撃を仕掛けてきて、くらうとアイテムを落としてしまう。突進される前に素早く倒そう。

ルームガーダー戦からは灼熱の名の通り炎系の敵が主体で、大ボスはイフリートが待ち受ける。イフリート戦は、周りに四つあるクリスタルを最低でも一つはタッチor攻撃して破壊しないと、まともなダメージが入らないということを覚えておこう。

NEW 初級 雷の古城

ダンジョンレベル ★★1

初級エリアに位置しているが、やや難度が高い雷の古城。このダンジョンは道中が常に二手に分かれており、各階ごとにルームガーダー戦がある。

ルートは二手に分かれるものの、格子越しにアイテムの受け渡しなどは可能で、入手した鍵を交換すれば回復系アイテムのある扉を開けられる。また、どちらか一方のルートを全員で進んでも行き詰まることは無い。ただし、別ルートに居る敵から、格子越しに魔法や遠距離攻撃を際限無く受けてしまう。

出現する敵の中で気を付けたいのが、ゴーストやファントム、スパンキーなど魔法を唱えるタイプ。スパンキーは倒した後に爆発でダメージを与えてくるので要注意だ。また、犬の姿をしたガイトラッシュもサンダーの魔法を唱えるので、早めに倒そう。どれも耐久力は低いので、分担して倒すと楽になる。

大ボスまでたどり着くと、エルドワイバーンが待ち受けている。今まで金色の地下洞窟で相手にしていたボスなので、さほど苦労せずに倒せるだろう。

敵が強力な分、防具の劣化にも注意。ダンジョンに慣れるまでは、防具を二つ持ち込むことも考えておこう。

三つの宝玉を入手するのが大ボスへの近道。宝玉は2階に黄色、3階に青色＆赤色があるので忘れずに

1階と3階ではこのタイプのスイッチを入れるのを忘れずに。スイッチは壊せる壁の奥にあることも……見逃さないように。

イフリート戦ではクリスタルを破壊するのが先決。連続タッチで素早く破壊し、その後に攻撃を仕掛けよう。

片方を全員で進んでもいいが、常識通りに二手に分かれた方が、遠距離攻撃に悩まされずに済む。

格子越しに鍵を受け取れば、回復のある扉を開けることが可能。どこまで意志の疎通を図れるかが試される。

QOD 裏技

通信ダンジョン解放条件:初級ダンジョン／雷の古城以外は常時開放　雷の古城／最果ての地底都市の攻略度が40%以上かつ初段以上　中級ダンジョン／最果ての地底都市の攻略度が40%以上かつ二段以上　上級ダンジョン／中級ダンジョンのどちらかの攻略度が40%以上かつ五段以上　最上級ダンジョン／上級ダンジョンのどちらかの攻略度が40%以上かつ八段以上

新たな環境にいち早く対応せよ!

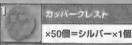
Ver.1.20変更ルール

バージョンアップによって追加&変更された、合成ルールを詳しく解説! キャラクターの強化を考える上で重要な、各種スキルカードのパーマネント効果にも大幅な変更が加えられたので、しっかりと覚えていこう。

Text:伊勢猫

eアイテム交換と合成

原則的に持ち込んだeアイテムは受け渡してきないが、ダンジョン内で入手したeアイテムは普通に受け渡せる。

ダンジョンに持ち込んだeアイテムは、事前にトレード設定をしておかなければ他プレイヤーには見えないため受け渡し不能。また、トレード設定の異なるアイテム同士は合成できない。このトレード設定は、ダンジョンをクリアすれば自動的に解除される。一方、ダンジョンで入手したロスト対象のeアイテムは、従来通りに受け渡しが可能だ。

○合成可能

トレード設定が同じeアイテム同士なら、それぞれに設定された合成の上限値まで合成可能。上限値に達すると、合成値がオレンジ色へと変化。

×合成不能

同じ種類のeアイテムであっても、トレード設定が違う場合は合成できない。ダンジョン内でeアイテムの合成をする際は注意しよう。

クレストの価値と交換

1	カッパークレスト
	×50個=シルバー×1個
2	シルバークレスト
	×50個=ゴールド×1個
3	ゴールドクレスト
	―― (カッパー 2500個分)

筐体ショップで非売品eアイテムと交換可能なクレストは、同種類であればeアイテム同様に合成可能。また、50個単位で上位クレストと交換できるが……、現時点では両替機能が付いていないので、良く考えてから交換しよう。

合成ルールの変更と追加

大規模な追加&変更が行なわれた本バージョンでは、各種の合成ルールについても大幅な変更が数多く見られる。

まずDフォースカードについては、モンスター、スキル、装備系アイテムといった強化系カードの合成ルールが大幅に変化。合成枚数制限を超えた同一カードがデッキにあると、別枠として計算されて持ち込むことが可能に。モンスターや装備系アイテムの場合は、単純に同じカードを別枠で持ち込めるだけだが、同一スキルを別枠で持ち込むと重複効果が発動する仕組みだ。

スキルの重複効果については、スキル発動時のダメージ(回復量)上昇に加え、カード表示状態で得られる各種パラメータのパーマネント効果まで、枠数に応じて強化。これにより、重複効果を視野に入れたデッキの再構築が、本バージョンでは必須となる。

これ以外に、eアイテムの新たなルールとして「トレード設定」と呼ばれるアイテム属性が追加。一部、レアリティの高いeアイテムは設定の対象外だが、ゲーム上で任意にプレイヤー同士のeアイテム受け渡しが可能となった。

スキルの重複効果は高く、武器スキルはもちろん攻撃魔法などの性能も上昇していく。

強化系に属したDフォースカードは、合成枚数上限を超えると別枠として合成される。

Dフォースカードの合成ルール Ver.1.20版

合成不能

HPやENを回復するタイプのアイテム類は、これまでと同じで合成不能。1種類につき3枚まで。

カードの種類	合成	同一カード持込枚数制限	同種カード持込枚数制限
食料系アイテム	×NG	3枚	9枚
回復系アイテム	×NG	3枚	無制限
回復系スクロール	×NG	3枚	無制限

強化系

合成で性能が上がる強化系は、レアリティに応じて合成枚数に制限があり、それを超すと別枠になる。

カードの種類	合成	同一カード合成枚数制限	同種カード持込枚数制限
モンスター	○OK	コモン10枚 / アンコモン6枚 / レア4枚	フォースレベルの合計10レベル
スキル	○OK	コモン10枚 / アンコモン6枚 / レア4枚	無制限
装備系	○OK	コモン10枚 / アンコモン6枚 / レア4枚	無制限
宝石系	○OK	コモン10枚 / アンコモン6枚 / レア4枚	無制限

状態異常回復

回復系以外のアイテム類は、その種類に応じた枚数を統合可能。矢筒のみ種類により枚数が変化。

カードの種類	合成	同一カード統合制限	同種カード持込枚数制限
スクロール(回復以外)	○OK	10枚	無制限
状態異常回復	○OK	10枚	無制限
状態異常発動	○OK	10枚	無制限
矢筒系アイテム	○OK	60本	無制限

※状態異常発動アイテムは、本バージョンより統合可能に変更された

QOD事典

●レアリティがコモン→アンコモンに変更されたDフォースカード:トゥハンドソード/アイアンヘルム/[illegible]の原石(すべて)/[illegible]Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ/バーバリアンラッシュⅠ・Ⅱ・Ⅲ
●レアリティがアンコモン→コモンに変更されたDフォースカード:マジシャンシューズ/プリーストブーツ/クロスアーマー

スキルカードには使用時の効果と各種パラメータへのパーマネント効果という二つの効果があり、それぞれ枚数(枠数)を積むことで上昇する。

キャラクター強化の重要なポイントとなるパーマネント効果は、カードの種類ごとに上昇するパラメータが決まっている(左記リストを参照)。それぞれ対応したスキルカードをデッキに組み込むことで、好みに応じたパラメータを強化できるのはご存じの通り。

ただし新バージョンでは、全職業スキルと職業別スキルで、パーマネント効果の発動条件に違いがあるので注意が必要。それぞれの発動条件をタイプ別にまとめておいたので、デッキを構築する際の参考として見てもらいたい。

■全職業スキルカードデータ

レアリティ(合成上限)	カード名称	種別	消費EN	最大積み1枠でのパラメータ補正
UC(6枚)	ライジングスラッシュI・II	片手剣スキル	–	DEX+20 ※
UC(6枚)	スレッシャーテイル	片手剣スキル	–	DEX+20
R(4枚)	バスタースラッシュI・II	両手剣スキル	–	DEX+12 ※
UC(6枚)	スピアージャブI・II・III	槍スキル	–	DEX+20 ※
UC(6枚)	クラウドブレイカー	槍スキル	–	DEX+20
UC(6枚)	オーガラッシュI・II・III	片手斧スキル	–	STR+2 / DEX+20 ※
UC(6枚)	トルネードスパイクI・II・III	両手斧スキル	–	DEX+20 ※
UC(6枚)	ロッククラッシャーI・II・III	棍棒スキル	–	DEX+20 ※
UC(6枚)	ハードブレイカー	棍棒スキル	–	–

※セットがすべてそろっているときのデータ

■戦士スキルカードデータ

レアリティ(合成上限)	カード名称	種別	消費EN	最大積み1枠でのパラメータ補正
UC(6枚)	ヴァンガードラッシュI・II・III	片手剣スキル	–	STR+1 / VIT+1 / DEX+15 ※
C(11枚)	ハードスラッシュ	両手剣スキル	–	STR+5 / DEX+20
UC(6枚)	グランドブレイカー	両手剣スキル	–	STR+2 / DEX+10
R(4枚)	ライトニングランサー～ホースライダースラスト	槍スキル	–	AGI+3 / DEX+9 ※
UC(6枚)	バーバリアンラッシュI・II・III	片手斧スキル	–	STR+2 / VIT+2 / DEX+10 ※
UC(6枚)	アーマーブレイカーI・II・III	両手斧スキル	–	DEX+20 ※
R(4枚)	デッドエンド	両手斧スキル	–	STR+1 / DEX+3
UC(6枚)	コンセントレーション	体術スキル	5	STR+5
R(4枚)	スピードアップ	体術スキル	3	AGI+9 / DEX+3

※セットがすべてそろっているときのデータ

■僧侶スキルカードデータ

レアリティ(合成上限)	カード名称	種別	消費EN	最大積み1枠でのパラメータ補正
UC(6枚)	粛正I・II・III	棍棒スキル	–	STR+1 / DEX+10 / MIN+5 ※
UC(6枚)	神罰I・II・III	棍棒スキル	–	STR+1 / DEX+10 / MIN+5 ※
UC(6枚)	シールド	魔法スキル	4	VIT+5 / MIN+10
UC(6枚)	ソングオブパワー	魔法スキル	7	STR+5 / MIN+10
C(11枚)	プロテクトアロー	魔法スキル	2	MIN+20
UC(6枚)	プロテクトマジック	魔法スキル	3	MIN+10
C(11枚)	マイナーヒーリング	魔法スキル	7	MIN+20
UC(6枚)	ヒーリング	魔法スキル	11	MIN+20
C(11枚)	マイナーヒールノヴァ	魔法スキル	10	MIN+20
UC(6枚)	ヒールノヴァ	魔法スキル	15	MIN+20
C(11枚)	マイナーヒールインパクト	魔法スキル	10	MIN+20
UC(6枚)	ヒールインパクト	魔法スキル	15	MIN+20
C(11枚)	キュアポイズン	魔法スキル	3	MIN+30
C(11枚)	キュアコンフューズ	魔法スキル	3	MIN+30
C(11枚)	アンチサイレンス	魔法スキル	3	MIN+30
C(11枚)	アレイズ	魔法スキル	3	MIN+30
C(11枚)	ホーリーアロー	魔法スキル	3	–
UC(6枚)	ホーリーライトニング	魔法スキル	6	–
R(4枚)	ホーリーボルト	魔法スキル	9	–
R(4枚)	サイレンス	魔法スキル	2	MIN+3

※セットがすべてそろっているときのデータ

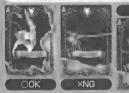
■魔法使いスキルカードデータ

レアリティ(合成上限)	カード名称	種別	消費EN	最大積み1枠でのパラメータ補正
UC(6枚)	スピットファイアラッシュI・II・III	杖スキル	–	STR+1 / DEX+10 / INT+5 ※
C(11枚)	ファイアーボール	魔法スキル	2	–
UC(6枚)	フレアバースト	魔法スキル	5	–
UC(6枚)	ファイアースピリット	魔法スキル	5	–
UC(6枚)	フレイムスピリット	魔法スキル	9	–
UC(6枚)	エクスプロージョン	魔法スキル	4	–
C(11枚)	アイスブラスト	魔法スキル	2	–
UC(6枚)	フロストバイト	魔法スキル	5	–
R(4枚)	ブリザード	魔法スキル	8	INT+3
UC(6枚)	アイスウインド	魔法スキル	4	–
UC(6枚)	アイスストーム	魔法スキル	7	–
UC(6枚)	スノーストームインパクト	魔法スキル	3	–
C(11枚)	サンダーボール	魔法スキル	2	–
UC(6枚)	ライトニングボルト	魔法スキル	5	–
UC(6枚)	ライトニングチェイン	魔法スキル	3	–
UC(6枚)	ライトニングストーム	魔法スキル	5	–
UC(6枚)	ポイズン	魔法スキル	2	INT+5
UC(6枚)	コンフューズ	魔法スキル	1	INT+5
UC(6枚)	スリープ	魔法スキル	1	INT+5

※セットがすべてそろっているときのデータ

全職業スキルの発動条件

全職業スキルのパーマネント効果は、カードをウィンドウに表示させただけでは発動せず、対応武器にセット&アクティブな状態として初めて発動(例①)。メイン武器とサブ武器に同じスキルをセットすれば、どちらを使っても発動する(例②)。

全職業スキルのセット例①

全職業スキルのセット例②

職業別スキルの発動条件

職業別スキルは、セットしているかどうかに関係無く、カードをウィンドウに表示させるだけでパーマネント効果が発動する(例①)。当然、別職業のスキルは使用できないが、各種パラメータのパーマネント効果を得ることは可能だ(例②)。

職業別スキルのセット例①

職業別スキルのセット例②

職業別の修得スキルにおける変更点

戦士と魔法使いの修得スキルは消費ENが減り、使いやすくなった。

職業別の修得スキルは、効果について大きな変更点は無し。唯一の変更点といえるのは、発動時の消費ENだ。スキルカードの消費EN軽減に伴い、一部の修得スキルも消費ENが軽減されている。

僧侶の修得スキルのみ消費ENが軽減されていないが……、HP回復系スキルカードの全体的な数値変更により、消費ENに対する回復効率は向上したといえる。

■職業別修得スキルデータ

職業	スキル名称	消費EN	使用時の効果
	アロウズ	1	周囲にいる敵を集める
	プロテクトシールド	4	盾使用時の防御力アップ
	スチールボディ	4	やられモーションのカット
	マインドアイズ	8	武器攻撃力アップ
	フェース	3	ホーリーアロー:光属性ダメージ小
	マイナーヒール	7	HP20回復
	マイナーヒールノヴァ	10	範囲内HP15回復
	オラクル	7	ホーリーライトニング:光属性ダメージ中
	ファイアースキルズ	1	ファイアーボール:火属性ダメージ小
	フロストスキルズ	2	アイスブラスト:氷属性ダメージ小
	ライトニングスキルズ	2	サンダーボール:雷属性ダメージ小
	シャドウスキルズ	1	コンフューズ:闇属性ダメージ小+混乱効果

●各パラメータの効果:パラメータによって影響が出る項目は以下の通り。STR=攻撃力 VIT=防御力 AGI=移動スピード DEX=攻撃スピード INT=魔法ダメージ(魔法使い系攻撃スキル&スクロール) MIN=魔法防御力&魔法ダメージ(僧侶系攻撃スキル) Ver.1.20では、女性キャラもAGIの値が移動スピードに反映されるよう変更されている。

このコンボで横綱昇進ですたい!!

厳竜(がんりゅう) GANRYU 対戦攻略

今回の攻略では、最新の空中コンボとそれに伴う起き攻めについて解説。急病の垂れ○厳竜に代わって、タケヤマがお送りします。

Text：垂け○厳竜

デスコン決めてジュリアちゃんと……

ガンリュウのコンボは、横移動・前ダッシュ・ディレイなどをうまく使わないと最後まで決まらないものが多い。言い換えれば空中コンボをきっちりと決められるかどうかは、対戦の勝率に大きくかかわってくるので重要だ。

そこで、実戦レベルで狙えることを前提に、大ダメージを与えられるコンボを下の表にまとめてみた。ぜひこれらのコンボを一つ一つマスターして、戦力アップを図ろう。

どんどんかち上げてジュリアちゃんと……

ガンリュウには、相手の横転受け身のスキに確定でヒッププレス(⇩●)を当てることができる状況が数多く存在する。その代表例は……、

●雷張り手(⇩●)→立ち途中●→ヒッププレス(⇩●)

●空中コンボを[illegible]っ張り2発止め(●●)で4発止め(●●●●)で[illegible]って[illegible]ってからヒッププレス

などである。

相手がこのヒッププレスを回避するには、後転受け身を取るしかない。しかし、後転受け身に対しては前ダッシュからのかち上げ(⇦⇧⇩●)が確定。強力な二択なので一気に相手の体力を奪いたいときなどに狙っていこう。

後転受け身のスキにかち上げがヒット。その後はきっちりと空中コンボを決めよう。

ヒッププレスによる起き攻めのダメージはかなりのもの。これを怖がって後転すると……

コンボ解説

①：閻魔突っ張りは前ダッシュから出す。
②：突き上げアッパーは横移動から素早く出す。体格の小さいキャラクターとジャック5、クマ&パンダには入らない。
③：マードックとジャック5には、閻魔突っ張りを4発止めにしても入る。
④：電車道を左横移動から出すと閻魔突っ張り4発止めが全段ヒットする。塩まき(⇦●)からも同様のコンボが可能で、その場合のダメージは80(85)。
⑤：電車道コンボの2発目にディレイをかけて出す。体格の小さいキャラクターには入らない。
⑥：相手足側の状態からの起き上がり下段攻撃始動。
⑧：もろ手ハンマー～もろ手突きの2発目のみがヒットしたときのコンボ。
⑨：押忍プレスは最速で出すと空振りするので後ろダッシュから出す。押忍プレス～しゃがみ帰着後は、硬直が切れた瞬間に横移動で立ち状態に戻し、閻魔突っ張りを出す。
⑪：邪気踏みの2発目にうまくディレイをかければ、ダウン中の相手にヒットする。その際はダメージ83。

■各種コンボ始動技からのデスコン(実戦レベルのものを掲載)

コンボ始動技	コンボ内容	ダメージ
①突き上げアッパー(⇧●)	●始動閻魔突っ張り4発止め(●●●●)→電車道(⇧●●)→もろ手ハンマー(●)→達磨落とし(⇨●)	63(68)
②雷張り手(⇩●)	突き上げアッパー～閻魔突っ張り2発止め(⇧●●)→電車道コンボ(⇧●●●)→もろ手ハンマー(●)→達磨落とし(⇨●)	63(68)
③サバ折シザース(⇨⇨●)	電車道コンボ(⇧●●●)→●始動閻魔突っ張り2発止め(●●)→もろ手ハンマー(●)→達磨落とし(⇨●)	66(71)
④突き上げアッパー(立ち途中に●)	電車道(⇧●●)→●始動閻魔突っ張り4発止め(●●●●)→もろ手ハンマー(●)→達磨落とし(⇨●)	68(73)
⑤張り独楽払い(⇧●)	電車道コンボ(⇧●●●)→●始動閻魔突っ張り2発止め(●●)→もろ手ハンマー(●)→達磨落とし(⇨●)	61(66)
⑥起き上がり下段攻撃(ダウン中に●)	相撲ラッシュ・上段2発止め(しゃがみ状態で●●)→立ち途中●→もろ手ハンマー(●)→達磨落とし(⇨●)	48(53)
⑦もろ手振り(立ち途中に●)	立ち●→●始動閻魔突っ張り4発止め(●●●●)→もろ手ハンマー(●)→もろ手ハンマー(●)	70
⑧もろ手ハンマー～もろ手突き(●●)	立ち●→●始動閻魔突っ張り2発止め(●●)→●始動閻魔突っ張り2発止め(●●)→もろ手ハンマー(●)→達磨落とし(⇨●)	73(78)
⑨かち上げ(⇦⇧⇩●)	押忍プレス～しゃがみ帰着(⇩●⇩)→●始動閻魔突っ張り2発止め(●●)→●始動閻魔突っ張り4発止め(●●●●)→もろ手ハンマー(●)→達磨落とし(⇨●)	94(99)
⑩突き上げアッパー(立ち途中に●)カウンター	押忍プレス～しゃがみ帰着(⇩●⇩)→●始動閻魔突っ張り2発止め(●●)×2→もろ手ハンマー(●)→達磨落とし(⇨●)	81(86)
⑪メガトン突っ張り(⇦⇧⇩●)壁やられ(強)誘発	立ち●→⇨入れ邪気踏み(⇨●●) ※立ち●の前に後ろダッシュが必要	77

※ダメージは相手が後転などでダメージ軽減をしたときのもの。( )内の数値は相手がダウン状態のままのときに与えられるダメージ。

白鷺遊舞でグルグル回れ!

デビル仁 DEVIL JIN 対戦攻略

豊富なコンボ始動技を活かす"運び用"のものを中心に、壁やられ誘発時のコンボを紹介。デビルジンは、意外な運び能力と威力を秘めている。

Text：ロッソ

運びも白鷺遊舞! 壁でも白鷺遊舞!!

まず始めに、壁まで運ぶ際のコンボ構成を紹介しよう。

●各種浮かせ技→最速風神拳(●)→白鷺遊舞3発止め(●●●)→白鷺遊舞2発止め(●●)

基本コンボ。ザ・ファイナルフロンティア以外の壁有りステージならば、開幕位置から壁に到達させることが可能。

●紫雲二段蹴り(●●) or 破[illegible]打ち～風神ステップ～風神拳(●●)→立ち●→白鷺遊舞3発止め(●●●)→白鷺遊舞2発止め(●●)

浮きの高さや軸が異なるため、風神拳を入れることは難しい。立ち●で代用しよう。

●奈落払い(●)→立ち上がり途中●→白鷺遊舞3発止め(●●●)→白鷺遊舞2発止め(●●)

風神ステップが届かない奈落払いからならば、[illegible]くコンボが可能だ。

●各種浮かせ技→[illegible]2発止め(●●)→[illegible](●●)

マードックに対しては白鷺遊舞3発止めの3発目部分が非常に空振りしやすいため、このコンボを使用しよう。

これらは、壁に到達しなかった場合に応用が利くのも魅力。相手の受け身に合わせて[illegible](●)を出せば受け身確定になる。

壁に到達した際のコンボ、および壁やられからの追い打ちには、白鷺遊舞3発止め→紫雲二段蹴りを使っていくといい。相手キャラを問わず入るため、安定性が高い(マードックのみ紫雲二段蹴りの2発目が空振りしやすい)。

壁やられ中の相手に対しても、白鷺遊舞3発止めを使っていく。

その後の紫雲二段蹴りは初段が100%のダメージでヒットする。2発目まで確定だ。

白鷺遊舞は攻撃判定が低い位置にあるため、コンボ中に相手を拾いやすい。

TEKKEN 事典

ガンリュウ：レバー⇨入れの邪気踏み(⇨●●)は連続ヒットし、その後さらに達磨落としで追撃できる。初段の発生が15フレームなので、確定反撃用の技として使うことが可能だ。

デビルジン：相手が高い位置で壁に張り付いた場合は、風神拳→壁やられ→雷神昇波(●or●or⇦●)→白鷺遊舞3発止め→紫雲二段蹴りを。難度が低く、結構なダメージを与えられる。

対キャラ攻略

VS. レイヴン

VS. RAVEN

相手の技をかわして浮かせ技を決める、もしくは相手を固めて二択を仕掛ける……というのがレイヴンの主な戦法。この二つの戦法への対策が最重要課題だぞ！

Text：垂れ○厳竜

距離別ワンポイント攻略

中距離戦では、こちらの技の空振りにヒュドラバインド(●●)やフライングコープス(⇩⇨➡●)といった浮かせ技を当てようとしてくるので安易な行動は控えよう。様子見するときはフライングコープスを容易にかわして、側面～背後に回れる右横移動を中心に立ち回ることだ。とはいえ、様子見ばかりしていても特殊ステップから見切ることのできない二択を仕掛けられてしまうので、ステップによる間合い調節を得意とするレイヴンには、やはり接近戦を仕掛けるのが得策だ。

接近戦では右横移動→ヒュドラバインドをつぶせる選択肢を取るのが基本となる。ダガーブロー(⇩●)やワンツーパンチ(●●)ガード後は特に注意。この状況で出す技はある程度発生が早く、左横方向に強い技がベストだ。そういった技を持っていないキャラは、自分も横移動して軸を合わせてから攻撃すれば当てることができるぞ。

ヒュドラバインドガード時は、しゃがみ●で確実にダメージを取れる。また、使用頻度の高いヒュドラバインド・ハイ(●●)とヒュドラバインド・ロー(●●)の派生に対しては、2発目ガード後に右横移動をすればどちらもかわすことが可能。ジャック5のブラボーナックル(⇩●)のような大技が決まるので、キャラによってはリターン重視の行動や、右横移動～下段さばきという行動がオススメだ。ヒュドラバインド・ローの3発目をくらってしまった場合はこちら側が若干有利な状況だが、レイヴン側の横移動には気を付けたい。

ブラインドヴァンパイア(⇧●)を見たら、前ダッシュから●がオススメだ。

とにかく暴れろ！

二択に使う技の発生が遅いレイヴン戦では、ワンツーパンチやダガーブローをくらってしまったときが逆にチャンス。特殊ステップからの攻撃やハーケンキック(⇧●)でガードを崩そうとしてきがちなので、●や●といったリターン重視の行動を積極的に取っていこう。カウンター狙いの技を持っていないレイヴンには、暴れの選択肢がかなり効果的なのだ。

ワンツーパンチやダガーブロー・ヒット後には、コマンド投げのディメンションコンチェイサー(●●)を狙われる場合も多い。暴れていたとしても打ち負けてしまうので、暴れ技入力後は投げ抜けコマンドも入力しておこう。

なお、レイヴン側の暴れ対策用の技であるPKコンボ(●●)は、ガードすれば12フレーム有利となる。ワンツーパンチのような発生の早い技が反撃として決まるぞ。

起き上がり攻撃が確定する。ボタンを連打して受け身を取らないように注意したい。

こちらのダウン中にトルネードディザスター(⇩⇦➡●)をくらった場合は

■対レイヴン 主要技ガード後の確定反撃リスト

キャラ ＼ 反撃技	①サイスヒール(⇩●)ガード	②トルネードディザスター(⇩⇦➡●)ガード	③ボディスラッシュ(立ち途中に●)ガード	④ギロチンクラッカー(⇧●●)ガード
レイヴン	ワンツーパンチ(●●)	グレムリンズキャノン(背向け中に●)	立ち●	クルセイダー(●)
アスカ	立ち●	鬼殺し(⇨●)	立ち●	燕槌～彩華(⇦●●)
フェン	獄寸靠(⇦●)	連環腿(⇨➡●●)	獄寸靠(⇦●)	獄寸靠(⇦●)
ジャック5	タイタンダンプ(⇧●)	ロケットアッパー(⇨➡●)	タイタンダンプ(⇧●)	アッパーラッシュ R1発止め(⇧●)
ジン	正拳～上段後ろ回し蹴り(●●)	遅ライジングトゥーキック(⇩☆●)	飛び二段蹴り(⇩●)	飛び二段蹴り(⇩●)
ファラン	➡入れ雀蓮砲(➡●⇩●)	弓歩盤肘・超遅(鳳凰の構え中に⇩●)	鳳凰双連腿(⇦●)	括面脚(⇨●)
シャオユウ	右半月蹴り(⇦●)	最速ライジングブレード(⇨☆⇧●)	右半月蹴り(⇦●)	右アッパー(⇧●)
ジュリア	背面取り(●ヒット後⇦)	大纏崩捶(⇧●●)	逆ワンツー(●●)	双起脚(⇩●●)
クリスティ	コンビナソ・マウン(⇧●●)	遅ライジングトゥーキック(⇩☆●)	コトヴェラダ(⇧●)	コトヴェラダ(⇧●)
レイ	狼牙揺震撃2発止め(⇨☆●●)	昇流脚1発止め(⇨➡●⇦)	虚環脚1発止め(⇨●)	右アッパー(⇧●)
スティーブ	クイックフックプレッシャー(⇦●●)	タックキック(⇩●)	クイックフックプレッシャー(⇦●●)	ライトアッパー(⇧●)
ニーナ	アッパーストレート(⇧●●)	ディバインキャノン(⇩⬋●)	レプラホーンキック(⇨●)	右アッパー(⇧●)
カズヤ	霧足風神拳(⇨☆⬋●) or 踵切り(⇧●●)	最速風神拳(⇨☆⇩⇧●)	最速風神拳(⇨☆⇩⇧●)	最速風神拳(⇨☆⇩⇧●)
リー	スピンキックコンボ2発止め(●●)	ブレイジングキック(⇩⬋●)	シルバーニー(⇩●)	シルバーニー(⇩●)
ポール	鉄山靠(⇩●)	遅ライジングトゥーキック(⇩☆●)	鉄山靠(⇩●)	双飛天脚1発止め(⇩●)
ロウ	➡入れスピンキックコンボ2発止め(➡●●)	ドラゴンアッパーカット(立ち途中に●)	➡入れスピンキックコンボ2発止め(➡●●)	右アッパー(⇧●)
キング	➡入れ掌底(➡●●)	遅ライジングトゥーキック(⇩☆●)	エルボーフック(⇧●●)	ローリングエルボーラッシュ 2発止め(⇦●●)
マードック	クイックエルボースティング(●●)	スウェーダブルハンマー(⇧●)	クイックエルボースティング(●●)	スイングアッパー(⇧●)
ヨシミツ	ミドルキック(⇧●)	卍裏拳・壱(⇨●) or 不憂(⇩●)	隼(⇩●)	隼(⇩●)
ブライアン	ジェットアッパー(⇨⇦●)	(少し待って)アトミックブロー(立ち途中に●ヒット後➡●)	ジェットアッパー(⇨⇦●)	ジェットアッパー(⇨⇦●)
アンナ	アッパーストレート(⇧●●)	クイックサマーソルトキック(⬉●)	レフトミドルキック&ライトハイキック(⇧●●)	レフトミドルキック&ライトハイキック(⇧●●)
ペク	➡入れワンツーパンチ(➡●●)	ウイングブレード(⇨☆⇩⬋●)	スカルクラッシュ 1発止め(●)	スカルクラッシュ 1発止め(●)
ロジャー	フィンキック(⇧●)	遅ライジングトゥーキック(⇩☆●)	アニマルラッシュ&クルクルパンチ2発止め(⇧●●)	アニマルヘッドバット(⇧●)
ブルース	➡入れストレート・ハイキック(➡●●)	ニーランチャー(⇦⇨●)	トリプルニーコンボ2発止め(⇦●●)	ティー・ソーク・ラン(⇧●)
ワン	連拳衝腿(●●)	前ダッシュ→大纏崩捶(⇧●●)	連拳衝腿(●●) or 打突連拳(⇦●●)	連拳衝腿(●●) or 打突連拳(⇦●●)
クマ&パンダ	ストレート～エルボー(●●)	熊鬼神拳(⇨➡●)	➡入れ立ち●	右アッパー(⇧●)
ガンリュウ	電車道コンボ2発止め(⇧●●)	横移動(⇧)→かち上げ(⇦⇧⇩⬋●)	電車道(⇧●●)	➡入れ邪気踏み(➡●●)
デビルジン	裏拳二段(●●)	前ダッシュ→最速風神拳(⇨☆⇩⇧●)	最速風神拳(⇨☆⇩⇧●)	最速風神拳(⇨☆⇩⇧●)
ヘイハチ	無双連拳(⇧●●) or 弐連剛掌波(●●●)	鬼神拳(⇨➡●)	最速風神拳(⇨☆⇩⇧●)	最速風神拳(⇨☆⇩⇧●)

TEKKEN事典

THE GRAND MASTER 3

TETRiS®

TERROR-INSTINCT

今月は「SAKURAモード」をピンポイントで攻略！ パズルゲーム好きな人にオススメなのはもちろん、タイムアタッカーの人も楽しめるモードになっているぞ!!

[illegible] ザ・グランドマスター3 [illegible]ィンクト
■[illegible] [illegible]リカ／タイトー
■[illegible] [illegible]ズル
■[illegible] [illegible]方向レバー＋4ボタン
■[illegible] [illegible]005年2月28日（稼働中）
■[illegible] [illegible]ITO Type X

Tetris®: ©Elorg 1987
Tetris The Grand Master 3TM: ©Elorg 2005
Tetris Logo by Roger Dean: ©The Tetris Company 1997
All Rights Reserved
Original Concept & Design by Alexey Pajitnov
Tetris® and Tetris The Grand Master 3TM licensed to The Tetris Company and sublicensed to Arika Co., Ltd.

Text：MR¥MT [illegible]

SAKURAモードとは?

本作から初登場となった SAKURAモードは、[illegible]の中に[illegible]のついたブロ[illegible]をす べて消すとステージクリアとなる、全20面で構成されたパズルゲームだ。プレイ内容によっては、20面クリア後にエ[illegible]ステージが出現して プレイすることが可能。エク[illegible]は現時点では [illegible]まで確認されているぞ。

20面終了時にプレイ内容によってはエクストラステージが出現！

SAKURAモード画面の見方

①……プラチナブロック
②……ステージタイム（左文参照）
リミットタイム（左文参照）

制限時間付きだ！

SAKURAモードは「リミットタイム」と「ステージタイム」という2種類の制限時間が付いた状態でプレイすることになる。

●リミットタイム

ゲーム開始時には3分00秒用意されていて、プレイ中は常に時間が減少していく。これが0秒になるとゲームオーバーとなってしまう。

「リミットタイム」はプラチナブロック[illegible]

[illegible]20秒以内にクリアすると、[illegible]ージ終了時に5秒回復し、10秒以内にクリアすると10秒回復するというタイムエクステンドがある。このタイムエクステンドを多く稼がなければクリアは[illegible]しいぞ。

●ステージタイム

各ステージスタート時に[illegible]分00秒の[illegible]が始まる。[illegible]

クリアまでのポイント

[illegible]

次のページでは、全20面の[illegible]が必要と思われるステージをピックアップして攻略。ぜひ参考にしてほしい。

自爆ボタン!? 特殊操作発覚!

SAKURAモードには二つの特殊なコマンド操作があることが発覚！ どちらも非常に役に立つ操作なので、ぜひ覚えよう!!

●ステージスキップ

プレイ中に「スタートボタン」を長く押すと、その面を[illegible]して、次の面へ進むことができる。ただし、それと引き換えに「リミットタイム」が30秒減るという痛いペナルティがあるので注意。取り返しのつかないミスをして、[illegible]ようになったら、これを使[illegible]。

ブロックが上まで積み上がって[illegible]しそうになったら[illegible]ジスキップした方がいい。

●ツモスキップ

各ステージが始まる前の「READY～GO」の文字が出ている演出のときに、HOLDボタンを連打すると、NEXTミノが順番通りに次々と入れ替わっていく。

SAKURAモードで出現するミノは常に一定なので、何番目に何が出るかを覚えていればタイムアタックをする際に非常に有効だ。

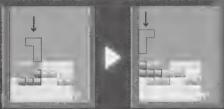
ステージ開始前にHOLDを連打すると[illegible]

1面の場合、始まる前にHOLDを9回押しておけば[illegible]して置いていけるぞ！

ワールドルール・クラシックルール事情

少し前まで敬遠されていたワールドルールだが、ブロックを回転させたり、移動したりするだけで接着時間を延長できるため、最近では「SHIRASEモードは、ワールドルールの方が有利なのでは？」という声も上がってきている。なお、SAKURAモードでは地面まで落としてからの回転入れやずらし入れが多いので、クラシックルールの方がブロックをさばきやすいと思われる。

STAGE 7

左上部の空間が嫌らしいが、まずL字の橙ミノを左から4列目の穴から回転入れして、次に青ミノを左端の穴から回転入れすると、空間がきれいに埋まる。ステージが始まる前にツモスキップをして、橙ミノに合わせておこう。ちなみに青ミノ→橙ミノの順番で入れることはできないので注意すること。

橙ミノ→青ミノの順番で回転入れすると、きれいに穴が埋まる。青ミノ→橙ミノの順番だと橙ミノが入らないので注意。

STAGE 5

[illegible]

上下に地形が離れていて一見すると難しそうに見えるだが、とりあえず上の段を消してみよう。自然と解き方が見えてくるぞ。

STAGE 10

回転入れが必須。それ以外は5面とほぼ変わらない。まず上段の傘の形をした地形の両端を埋めて2ライン消そう。上には蓋をしたような汚い地形が残ってしまうが、左側は棒、右側はL字を回転入れで1番下まで落とせる。下に落とした後、焦って何回も回転して変な向きに接着させないように注意。

まず最初に上の傘の部分を2ライン消す。その後に棒とL字を回転入れで落とそう。あとは残った上の地形を消せばOKだ。

STAGE 8

最初の難所。だれでも1回はこの面でミスしたことがあるだろう。だが、クリアの仕方が分かれば簡単。横に伸びた4本の地形のうち、まず左端に落として、上から2番目→1番上の順で消す。次に1番下→下から2番目の順で消せば楽。いらないミノが来たら、上の2本の地形を消した後に左上に[illegible]よう。

細長い地形を「上から2番目→1番上→4番目→3番目」の順に消していくと楽なはず。その後は一番下のラインを消すだけだ。

STAGE 16

地形の処理は楽。よく見ると中央のプラチナブロックの両サイドを埋めればいいだけと分かるはず。ただしこの面に限り、三つミノを落とすごとに一つずつ「一定時間で自動的に反時計周りに回転するミノ」が落ちてくる。気を抜くと変な向きのときに接着してしまうので注意しよう。

特殊ミノの落下タイミングを見誤ると、右図のように穴が開いてしまう。ワールドルールは複雑に回転するので注意すること。

STAGE 15

かなり嫌らしい地形。外側が高くなると中央にミノを置けなくなるので、なるべく中央寄りから埋めていこう。真ん中の穴を埋めなくてもクリアできることにも注目。L字やT字を下図のように置くのがオススメの攻め方だ。不要なミノが来ても、最上段の皿の形をした地形の上に捨てられるのが救い。

左図のように入れると楽。逆に、右図のように外側を高くしてしまうと致命的。棒はホールドするか皿の上に捨てよう。

STAGE 18

開始前にツモスキップを使い、棒かL字に合わせておこう。両端の処理が最優先なので、片方だけでも最初に埋めるべき。一番上の地形を消したら、中央の四角い地形の上に迷わずミノを置く。左から5列目に穴が無い状態になるので、結果的に掘りやすくなるぞ。あとは横の穴を少しずつ埋めていく。

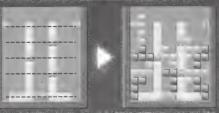
左図のように一番上の地形を消した後は、右図のように迷わず真ん中にミノを置いた方が掘りやすくなる。

STAGE 17

プラチナブロックがある高さの横軸の列だけを埋めればいいのだが、いらないミノを捨てる場所が無いため、ホールドを駆使しても事故無しで切り抜けにくい。先に三つある谷のうち一つだけを一気にきれいに埋め、その上にいらないミノを置くという手もあるが不安定。アドリブが必要とされる面だ。

右図のような置き方で[illegible]いくのが理想。不要な[illegible]が来ても、プラチナブロックのある高さだけは穴を空けないように[illegible]よう。

TETRIS事典

エクストラステージの出現条件：詳しいことは分かっていないが、ステージタイムをオーバーしたり、ステージスキップを使用してステージを強制終了したりすることが、エクストラステージの出現条件に大きくかかわっているようだ。ちなみに、編集部では2回以上強制終了してしまった場合のエクストラステージ出現は確認が取れなかった。

攻略第2弾！
今回も盛りだくさんでお届け!!

DrumMania V

©1999 2005 KONAMI

ドラムマニアV
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド+フットペダル
■発売日：(稼働中)2005年2月下旬
■使用基板：—

GuitarFreaks V

©1999 2005 KONAMI

ギターフリークスV
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー
■発売日：(稼働中)2005年2月下旬
■使用基板：—

Text：飛鳥
制作協力：TEMIS

今回は「タラッタダンス」と「ESCAPE TO THE SKY☆彡」をポイント攻略！フルコンボを目指せ!! ドラマニ ステップアップ&『GFV』フリークスも必見!!

大会告知！

[illegible]

第3回ギタドキング「JimmyにDOKI☆DOKI杯」

予選：5/3～5/18　決勝：5/20～5/22

[illegible]

第5回・第6回ギタドタワー

第5回：4/22～5/5　第6回：5/6～5/19

[illegible]

タイトル：タラッタダンス
アーティスト：森野くま子
レベル：57（EXT）
BPM：110

第1回ギタドキングで登場した「タラッタダンス」。森 [illegible]氏によるフォークダンスをテーマにした軽快な曲だ。ポイントは独特な手のリズムと、常に一定のリズムで刻まれるバスドラム。「BALALAIKA,CARRIED WITH THE WIND」や「TIERRA BUENA」もバスドラムが一定で手のリズムも似ている。苦手な人はこの曲で練習しよう！

ポイントA（55～57小節目）
バスドラムとスネアに注意

55小節目は、40小節目から続くパターンがそのまま流れてくるので、同じようにたたこう。

56小節目は"バスドラム1回につきスネアを2回たたく"ということを意識しよう。2回続いたあと、3回目には4と5が追加で落ちてくるので慌てずに処理しよう。ここで慌ててたたくと、ゲージが下がってしまうこともある。

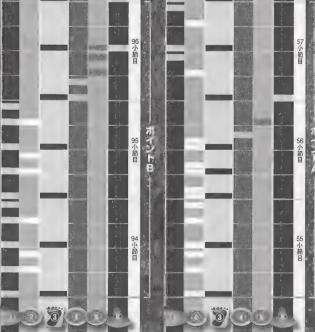
コツとしては、気持ちゆっくり、そしてできるだけやさしくたたこう。ミスも少なくなり、落ちてきたオブジェにもとっさの対応がしやすいぞ。

この楽曲にも言えることだが、オブジェが見づらい場合はオプションでハイスピードの数値を調整してみよう。

ポイントB（94～97小節目）
バスドラムでアクセントを

ここで注意するのは95小節目。最後に2度流れてくるフレーズがポイントだ。5を左手でたたくのは慣れないとミスしやすい。また、4455は素直に交互でたたき（右左右左の順）、そのままの勢いを維持しつつ5+6をたたこう。バスドラムにアクセントをつけるとプレイしやすいぞ。

流れるようにたたいていこう。しっかりとバスドラムが踏めていればタイミングは取りやすいぞ。

[illegible]

ドラマニ ステップアップ

DMのバスドラムはポップンやⅡDXには無い要素なので、苦手な人も多いはず。このバスドラムは、踏み方でかなりの違いが出てくるので参考にしてほしい。

ベタ踏み 足の裏を全部フットペダルに付けて踏むのが基本姿勢。バスドラムのフットペダルに足を乗せ、軽く力を入れればこの姿勢になる。ポイントは椅子の高さ。座ったときに自然とこの踏み方ができるくらいが丁度いいぞ。

つま先踏み 足のつま先を使う踏み方。持久力は落ちるが瞬発力があり、速いバスドラム連打に向いている。初級〜中級までは特に習得する必要はないが、中級〜上級向けの曲に挑戦するようになったらぜひ導入してみよう。

踵踏み

カカトで踏む方法もあるが、力が入りすぎてフットペダルを戻しやすく、また意識したタイミングでしっかり踏めないこともある。これはお勧めできないぞ。

前号でスティックを構えていたのは?
P.148へGO!!

『GFV』フリークス

GFの攻略をフォローしている当コーナーも、もちろんDMと同じ曲でEXTREMEだ。2曲ともやりごたえがあるので、この記事を参考にプレイしてみてほしい。

タラッタダンス

独特のリズムはDMと一緒なので、しっかりとリズムをとろう。運指は基本的に2回ごとに変わる。テンポよく切り[illegible]

[illegible]

[illegible]小節目は[illegible]。3色→1色という流れを[illegible]

ESCAPE TO THE SKY☆彡

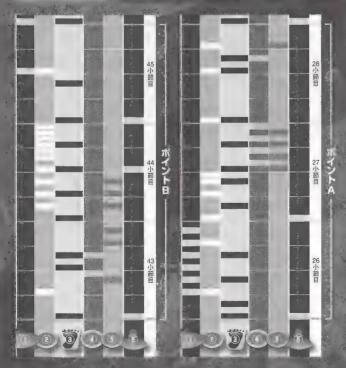
全体的に難しい中でも、要所に流れてくるオルタネイトが特にやっかい。きっちり3回で止めることを意識しよう。

2色連指は切り替えを急いで[illegible]ミスを[illegible]やすい[illegible]

3連が多いが、あまり気をとられていると運指が乱れてしまいがちな部分だ。

攻

タイトル:ESCAPE TO THE SKY☆彡
アーティスト:TЁЯRA
レベル:69(EXT)
BPM:190

ポップンやⅡDXでは、もはやお馴染みとなったTЁЯRA。GFDMでの2作目となるこの曲は、疾走感あふれるロックナンバーだ。セッションでカッコよく決めよう!! よく似た譜面に「チカラ」があり、こちらはBeForUだがどちらもNAOKI氏がプロデュースしているぞ。

ポイントA (26~28小節目)

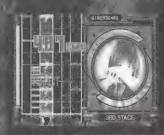
交互連打をしっかりと

5と4の交互連打に気を取られ過ぎていると、3や2をミスしやすい。ここは"22545454542"を右手からの交互連打と覚えておこう。この部分のスティックの動きは少々難しいが、3がすべて右手と一緒になっている。この部分は曲の前半と後半に1回ずつ出てくるのでしっかりたたけるようにしておこう。

5と4の交互連打は、1回目と3回目の5が3と同時になっている。しっかりタイミングを計ろう。

ポイントB (43~45小節目)

一つ覚えて2カ所に対応

ポイントAと同様にこの部分も曲中に2回出現する。ただし、2回目では最後の6が5に変化しているので、そこだけは覚えておこう。43小節目の4と5は4を左手、5を右手でたたこう。44小節目の3は一定のリズムで、2+6の直後2の連打になる。この連打は右手から始めるのがポイントだ。

3を一定のリズムで踏めれば、あとは2+5、2+6の同時押し。その後の2連打は6回あることに注意。

[illegible]に付いているアンケートハガキの自由欄などに書いて送ってきてください。些細なことでもいいので、迷ってないでドンドン送ってきてね!

ビシバシチャンプオンライン ～笑撃の全国対戦!?～

全国津々浦々で好評稼動中の『ビシバシオンライン』ですが、君も全国にライバルの一人や二人はできたと思われる。しかーし！　戦いはまだまだ序盤戦、これからが本番なのでR。

ビシバシチャンプオンライン～笑撃の全国対戦!?～	
■メーカー	コナミ
■ジャンル	バラエティ
■操作方法	3ボタン
■発 売 日	2005年3月(稼働中)
■使用基板	―

© 1995 2005 KONAMI　Text:田渕健康

あの『ポップン』もビシバシファミリーに!?

『ポップン』ファン必見！　なんと、追加配信されるミニゲームの中に、ポップンキャラが出現するぞ！　なんとも嬉しいコラボが実現したのだ！

落下するポップ君を受け止めろ！『ポップン』ではおなじみの、あんな曲や「こんな曲」が使用されているぞ。キャラを見れば分かるかな？

新作ミニゲーム 続々と配信開始!!

5月以降から、全国の『ビシバシチャンプオンライン』の筐体に配信されていくミニゲームは、どれもバラエティーに富んだ遊び甲斐のあるものばかりだぞ！　配信は、4月下旬から始まる予定だ！

色に応じたボタンをタイミングよく押して、ドミノ倒しの要領でモアイを倒していこう！　VGMは初代『グラディウス』のボス曲！

ボタン連打で探検隊を動かして、右下にあるゴールを目指せ！　毎回変化する地形を見極めて、最短ルートを進んでいこう！

高速で移動するカップに隠れたコインの位置を当てよう！　動体視力がモノをいう競技だが、最後にちょっと嬉しいハプニングも……？

進化するビシバシの実力を見よ！

とりあえず、全てのゲームもそこそこにやりこんで、大会モードもそつなくこなせるようになってきたな……などと安心しているソコのチミっ！　その考えは早計牧場でっせ！　実は、『ビシバシオンライン』では、これからも追加ミニゲームがオンライン配信で、続々と増えていくのだ！　昨日までなかったミニゲームが、今日になって増えている……ということも余裕で起こり得るってワケ。これは、定期的にミニゲームをチェックするしかないって話ですよ！

今後の大会予定ーッ！

本誌発売直後の大会スケジュールを掲載！　参加せよ！

●第1回わくわく動物選手権
パリのカエル／カタツムリー／うなぎにゅるる
4月25日7:00～5月1日23:59

●第1回絶叫ジャンピング選手権
ビィヨンボォヨン／跳ねマッチョ／サメジャンプ
5月2日7:00～5月8日23:59

●第1回限界ストップウォッチ選手権
だるま落とし／クギ打ち／宇宙ピザ
5月9日7:00～5月15日23:59

選ばれたミニゲームをガッツリとやりこみ、トップランカーを目指せ！

今後の大会には、新しく配信されるミニゲームも加わる予定だ！　5月16日以降の大会スケジュールは、公式HPでチェックすべし！

『ビシバシチャンプオンライン』ディレクターインタビュー

気軽に遊べるゲームって必要です

今回リニューアルされた『ビシバシチャンプ』に関する開発秘話を、ディレクターの新山氏に伺ってみました！

オンライン対応になった理由とは

――今回、『ビシバシチャンプ』はオンライン対応になったわけですが、導入した経緯をお聞かせください。

新山　もともと、これまでに発売されていた『ビシバシ』シリーズは、どれもクオリティーが高く、完成形ともいえるタイトルだったんですよ。セオリーや攻略性など、ゲームを作る上の方法論は、しっかりと固まっていたタイトルでしたから、ゲーム的にはこれ以上いじるところが無かったんですね。あえて+αを加えるなら"オンライン"という要素だろうな、と考えていました。

――『ビシバシ』をオンライン対応にするにあたって、どんな点に注意しましたか？

新山　現在アーケードに置いてあるオンライン対応ゲームは、プレイする前に知識が必要だったり、先行投資を要するタイトルが多いので、ふらっとゲーセンに寄って、気軽に楽しめるものが少ないと思うんですよ。そこで、『ビシバシ』が持つ「手軽に遊べて盛り上がれる」という特性と、オンラインを十分に活かした通信対戦や、ニューゲーム配信といった今の技術をミックスさせて、新時代の『ビシバシ』を作ろうと思ったわけです。

これまでのシリーズのディレクターの方と相談しながら、「オンラインでやるなら何が盛り上がるか？」などと方向性を決めつつ、対戦の仕様やランキングモードなどを盛り込んでいきました。

他ゲームとのコラボレーション

――本作では、コナミの人気タイトルのキャラクターなどが多数ゲスト出演してますが、これはどういった経緯で実現したのですか？

新山　お祭り的な要素を出したかったので、他のチームの方に「キャラクター貸して！」と頼み込んで、無理やり実現させました(笑)。最初はどうなることかと思ってましたが、なんとか形になってよかったです。『ポップン』も無理を言って協力していただいたんですよ。これは『ポップン』のファンが、『ビシバシ』の方にも興味を持ってくれればうれしいなぁ、という狙いもあります。もちろん、その逆もありで『ビシバシ』をプレイして「なんか『ポップン』面白そうだぞ」と感じてもらって、タイトル間でプレイヤーが行き来してもらえればいいな、とも思いますね。

――では、今後の予定や『ビシバシ』ファンに、一言コメントをお願いします。

新山　追加配信されるミニゲームは、どれもこれまでとは趣向が違う凝ったものばかりですので、ぜひ遊んでみてください。気軽に遊べて大いに盛り上がれる『ビシバシオンライン』を、これからもよろしくお願いします。

来たる聖戦に備えて
闘いの勘を研ぎ澄ませ！

THE KEY OF AVALON 弐

©SEGA, 2004

待ちに待った続編がついに発表され、新たな戦いに期待が高まる「アヴァロンの鍵 弐」。今回は恒例の全国行脚イベント「魔術の世界へようこそ」を特濃リポート！　セガ本社での対戦会の模様もばっちり。

■発売日　2004年11月下旬（稼動中）
■使用基板　TRIFORCE

攻守に優れたデッキ構築のために
戦闘支援カード分類学

デッキの動きを支えるのはバランス。しかし、鍵を奪うためには戦闘勝率も重要だ。モンスターに合った支援選びを。

現在、合計42枚が存在する戦闘支援カード。10枚のデッキ中、3、4枚ものスロットが裂かれる以上、侵略における必勝の矛であり、防衛における盤石の城壁であることが[illegible]わない[illegible]え環境が求めるカードであっても同様の現象は起こり得る。コンセプトを決める時点で、キーカードやモンスターの傾向に合わせた戦闘支援を挿すのが基本方針。戦闘勝率はそのままゲームの勝率に直結するだけに、[illegible]しながら[illegible]

魔神・ルカ（珍獣）系支援

【魔鏡】

【覚醒】

【名刀の波紋】

■相性のいいカード
必然的に【バルキリー】→【エレフォート】、【ケンタウルスヘル】→【ピノ】など[戦闘時発動]を持たないモンスターにシフトすることになる。だが、支援無しで勝たせることが難しいため、育成を絡めるか、【Mr.ジェントル】や【ストラグラー】などのサブアタッカーも少し混ぜたい。

■運用のポイント
条件が付く代わりに効果自体は強力。しかし、この3枚を素直に投入しても高耐久支援を突破できず、モンスター個々の性能も並なので決定力不足になりがち。汎用性の高い【かすめ取り】や【黒の称号】あたりを加える、あるいは1枚差し替えるのがベストだ。

高耐久支援

【天空の武具】

【墓場の暗盾】

【フィールドアーマ】

■相性のいいカード
ここでは、目安として耐久+30以上を実現できるカードを指す。侵略では攻撃を受けることが勝利につながる【アーマジロ】や攻撃値に転じる【キャッスルカノン】、防衛では即死無効の【ナイトキャット】と相性がいい。侵略時は先制対策にもなるのがポイント。

■運用のポイント
耐久支援の弱点は【ヤドカリン】や【黒の称号】に代表される即死カード。【アライクパ】や【メカニモンク】など、ポテンシャルのみで有利な読み合いが発生しやすいカードには、即死無効の存在を印象付けることが大事。過剰な耐久上昇で守るのはその後でいい。

高攻撃支援

【悪夢の闘い】

【アンデッドソード】

【威圧のオーラ】

■相性のいいカード
基本的に先制支援に弱く、避けに弱い。つまり、支援モンスターで撃退されやすい。この弱点を補完するのが先制持ち。防御戦闘でも幅広い選択を迫れるのが利点。【バルキリークララ】+【アンデッドソード】、【ボルカノ】+【威圧のオーラ】などが代表例。

■運用のポイント
追加効果の避け無効や反射無効にも注目。確率避けと耐久上昇の両方に勝てる【アンデッドソード】が安定カードだが、先制（支援）と絡めてこそ真価を発揮することを忘れずに。現在は【魔境】や【かすめ取り】対策を兼ねる形で【威圧のオーラ】が株を上げている。

戦闘支援を選ぶ際の指針

❶なるべく"読み合い"を発生させる
クララデッキだからといって、高攻撃支援3枚だけでは読まれやすいし、必ず【バルキリークララ】で戦える保障も無い。結果、対応力が低くなってしまう。すべての支援が相手にばれても読み合いが発生するよう、機能（攻・防・汎用など）を散らすようにしよう。ハンドコストにした支援を【シータンク】で回収するなど、プレイングでトリックを仕掛けることもできる。

❷環境を考慮する場合
プレイの際は、相手に応じて差し替えるカードも用意しておきたい。過剰育成には【堕天使の嘆き】、【メガジョー】には【封じ込め】、破壊デッキには【シータンク】→【シードラコ】など、さまざまなパターンがあるだろう。周囲のデッキ分布によっては、こうした"**相手次第**"なカードをメイン投入する手もある。しかし、あくまでコンセプトが崩れない範囲に留めることが大切。差し替えるためにカードを抜いたことで、デッキ全体の戦力が落ちないかどうか、よく考えてみよう。

裏支援

【硬気功】

【背水の陣】

【道化師の呪い】

■相性のいいカード
【ラフリア（冬）】+【道化師の呪い】、【キャッスルカノン】+【背水の陣】、【魔法剣客】+【硬気功】など、攻防どちらかに限定されるものの、意外性もあり初見での対戦では非常に強力だ。とはいえ、組み合わせに依存するため噛み合わない場合も少なくない。

■運用のポイント
支援とコンボになるモンスターは多いほどいいので、ほかにも相性のいいカードが無いか捜してみよう。プレイング面では、意表を突くことばかりに執着して、支援を温存し過ぎないよう注意。防御戦闘のコンボに傾倒するなら【コアラ先生】の投入がオススメだ。

汎用支援

【古代樹の実】

【黒の称号】

【かすめ取り】

■相性のいいカード
右の2枚は特に相性がいいカードは無いが、いかなる場合も勝利カードになり得る対応力の高さが魅力。【古代樹の実】は先制や避け無効など、何らかの能力を持つモンスターとの相性がいい。2回行動終了するまで+14を維持できる魔導競技会でも価値が上がる。

■運用のポイント
多くのデッキにこのタイプが1枚は入っていると考えて差し支えない。特に"**モンスター+支援1枚**"という戦闘のルールを覆す【かすめ取り】は、好む好まざるに関わらず念頭に置くべき存在。ただし、「支援を使わない」という選択肢で乗り切ることは可能だ。

「弐」で見なくなった支援 まず挙がるのは【目くらまし】。育成手段、攻防が上がる支援が増加したことで、機能は変わらないのに相対的に有効度がダウンしている。また、高耐久支援全般は、デッキが多様化した「召喚・宴」あたりから減少傾向にある。魔導レベルの影響もあるのかもしれない。逆に、パラメータ面で優遇された【心眼】、【死の鷲掴み】、【魔境】などは見る機会が大幅に増えた印象のあるカードだ。

進化し続ける戦法と、新種に要注目！

ドラゴンクロニクル Dragon Chronicle オンライン

アップデートで、各ドラゴンの戦術も目まぐるしく変化している本作。今月もより本作を楽しむための、最新情報を公開！

ドラゴン クロニクル オンライン
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：オンライン対戦バトル
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2004年下旬（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246

©2002 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

かわいさ最強種!? 卵幸運種

幸運種が乗っていた玉は、実はまだ見ぬ新種ドラゴンの卵だった!! レア種である幸運種のさらなる新形態、その名も「卵幸運種」の存在が公式に明らかとなった！
一体で二体分ということで、強さも二倍！……ではなく、やっぱり幸運種なのであまり強くはないが、各アクションのかわいさは二倍どころか二乗！ 全テイマー必見の、最愛のマスコットキャラだ！

闇

ヴァンプ系の技で卵を敵にたたきつけまくったせいか、少し意地悪な子が生まれました!!

光

慈愛の光属性らしく、卵ドラゴンもキュートな性格？ 相手も攻撃をためらうかも!!

金

防御力なら一番！ このイラストでは矢が刺さっちゃってますが、実戦ではこの程度ヘッチャラです。

炎

炎属性とは思えないほどのかわいさですが、勇猛さは人一倍！ ……だけど、火の輪は熱くてやっぱりコワイのです。

雷

普段は奇襲が目立つ雷属性ですが、こんな心温まる一面も？ 友情コンビネーションで戦闘中も、息ピッタリの動きを見せてくれます！

氷

休息中の光景でしょうか、のびのびとスケートを楽しんでいますね。対戦に熱くなるのもいいけど、たまにはこんなクールダウンも必要？

読み出し クロニクル ……ている。技性能など、戦術の要素にはほとんど変更はないが、実際にプレイしてみると、さりげない改良のおかげでかなり快適にプレイできるようになっていたぞ。

バージョンアップによる戦況の変化は?

基本六属性の新戦法

新たに開店した「魔導具屋」と、よろず屋の品揃え見直しによって、運以外の育成要素が充実した新バージョン。限りあるアクアラをどのようにこれらの店につぎ込み、どのような戦法を確立すればいいのか!? 各属性の特長を活かした、有効な戦法を紹介!

光属性 戦闘能力の低さを補うには……?

初期状態から運が高めで、鍛錬でも運が上がりやすくなっている光属性。しかし打撃力や魔法力では、ほかの属性にかなり劣るのが痛い。運だけではなかなか勝てないので、基本的な戦闘能力の底上げが必要になるぞ。

まずは攻撃力の低さを補うために、打撃か魔法、どちらかの能力を徹底的に鍛えていこう。強力な技を覚えるまでは魔導具よりはよろず屋でのアイテム購入を重視して、主力になる技(神風系の打撃技、慈悲系の魔法技など)を習得したら、その技を強化する魔導具の購入を目指そう。光属性の主力技は使い勝手がいいものがそろっているので、一つでもこれらの技を身に付けてしまえば、戦闘はかなり楽になるぞ。

打撃と魔法、どっち?

鍛錬では魔法力が伸ばしやすいが、神風系打撃の威力も捨てがたい。

闇属性 打撃も魔法も強力!

闇属性のドラゴンは攻撃力が高く、覚える技も強力なので、どのような育て方をしても安定した戦いが可能だ。

技の威力が高い分、魔導具でパワーアップしなくても十分なアクアラを稼げるので、アクアラはよろず屋のアイテムにつぎ込み、打撃力と魔法力を伸ばしていこう。

攻撃力は最強!? 攻めに特化した育成を!

[illegible]を奪う攻撃技で、攻めと回復を両立できてしまうのが闇属性の特権。多用する技が決まってきたら、技に合わせた魔導具で、さらにダメージ効率を上げよう。

炎属性 打撃あるのみ!!

新バージョンで、打撃力をさらに特化させせられるようになった炎属性。ひたすらよろず屋で打撃力を上げ、一撃必殺を目指そう。また、新しい打撃技が覚えやすくなる魔導具「秘伝・打撃のコツ」を購入できれば、炎属性ドラゴンの必殺技である「ヒート系の打撃技」も早めに覚えられるぞ。

プレッシャーをかけろ! 威圧できれば勝ち!?

シールドやガードなどで防御する際にも、けん制しておきたい相手の方を向いておこう。これだけで防御に徹するような気弱な相手なら、もはや勝ったも同然だ!

氷属性 戦法に合った装備を

光属性と同様に、攻撃力では劣っているものの、技はかなり実戦的なものがそろっているのが氷属性の強み。ただし純粋に威力が高い技を覚えるのはかなり後なので、それまでどのように対戦を勝ち抜いていくかが重要だ。

よろず屋のアイテムはMPがアップするものが多いが、もともと氷属性ドラゴンはMPが豊富な上に、鍛錬でもMPが伸びるので、アクアラはよろず屋よりも、ほかの能力を伸ばせる魔導具に費やした方が即戦力になる。打撃力や魔法力を伸ばすのが一番安定するが、状態異常攻撃を多用するなら、「運」がアップする魔導具を装備しよう。氷属性の技には魔導具の効果が現れやすいので、いろいろと試してみてほしい。

どんな戦法で戦う?

どの技がメイン技なのか戦法が読まれにくいのも氷属性の強みだ。

金属性 小技か、大技か?

防御力とHPの高さでは飛び抜けている金属性ドラゴンだが、劣っている攻撃面をいかに強化するかが課題になる。

よろず屋のアイテムでは、HPのみならず運も上がるため、状態異常攻撃の成功率やクリティカルの発生率も上がる。ふっ飛ばし効果を持つ金属性の技(アームス系、アピア系)と、この運の上昇はとても相性がいいのだ。これらの技をメインに使う場合は、運を上げる魔導具を装備しよう。アームスブロー」といった出の速い技が、対戦でかなり有効に作用するはずだ。

逆に強力な大技を多用する場合、先制して敵をふっ飛ばせる機会は減るので、魔導具で運より攻撃力を増強したほうがいいぞ。

技に合わせた装備を!

小技と大技のどちらを使うかによって、装備や戦法も大きく変わるぞ。

雷属性 魔法力、さらにアップ!

雷属性も炎属性と同じく、新バージョンではさらに魔法力を伸ばし、一撃必勝の魔法技を放つことが可能となった。

よろず屋では魔法力のみならず、MPもかなり伸ばすことができるので、アクアラはよろず屋のアイテムに使い、魔法技の威力とMPの余裕を同時に増やすのがオススメだ。

魔法でアクアラを奪え! 稼いだ分だけ能力強化!

大技を一発当てれば、一気に一位を狙えるほどのアクアラを奪う魔法力が魅力。打撃技にも強力なものが多いが、まずは魔法技で育成用のアクアラを稼ごう!

クロニクル

具体的な変更内容は? 4月末のバージョンアップによる変更点の中でも、対戦相手決定から対戦開始までの時間の延長は、特に要望が多かった。また、上がりにくかったテイマーの階級も、かなり上がりやすくなっている。そして気になる技性能の調整は、「慈悲の聖槍」のアクアラ奪取量が増えた(昔の値に戻った)という一点のみ。これは、光属性の大幅強化につながる……かも!?

難城も何のその!ガンガン攻略していくぜ!!

モンスターゲートオンラインⅡ
©2005 KONAMI

目指せ全国制覇!!
難城攻略 〜ワールド編②〜

今回は二つの青城に加え、ついに赤城「FLARE」の攻略と、高難度の城攻略へ突入だ!

ついに赤城攻略に突入。カードと実力だけでなく、運も必要となってくる。まさに難城だ!

前回攻略した、装備系カードが手に入りやすい「CYCLONE」城、剣カードが手に入りやすい「RAINBOW」城の攻略に続き、今回は盾カードが手に入りやすい「STREAM」城と、カジノがある「VORTEX」城を攻略するぞ。

さらに、難度の高い赤城攻略となるのだが、赤城は装備系カードがほぼ必須といえる難しい城なので、「CYCLONE」、「RAINBOW」、「STREAM」などで補充しておこう。

今回は、赤城の中でも比較的易しい部類に入る「FLARE」城へチャレンジだ!

今回もワールドの城攻略からスタート。続々出てくる新カード、新モンスター、そして既存のテクニック、覚えることはたくさんあるぞ。

モンスターゲートオンラインⅡ 時空のフォークロア
■メーカー：コナミ
■ジャンル：オンラインメダルRPG
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2005年2月下旬(稼動中)
■使用基板：—

Text:もみあげ

VORTEX

ゾンビの群れにどうやって対処していくかがカギとなる!

1階のリザートと、3・4階のゾンビがやっかいな城。ワープゾーンがあるため、探索に時間をかけてしまうとモンスターの密集した部屋ができやすい。よって仲間モンスターを使っての剣振りもあまり得策ではない。マルチ系カードの持ち込みは必須といえるだろう。

1階はリザートが居るため、階段を見付けたら早めに上ろう。2階には初期から魔導士が居ることが多いので、拾った攻撃カードを惜しみなく使いながら、レベルを上げつつ探索しよう。レベルが上がり、一通り探索が終わったら、1階に戻りカードを回収。3・4階はゾンビが出るため、早めに進みたいが、レベルを上げないと4階以降のモンスターとの戦いがきつくなる。この城で最も難しい階になるので、カードをケチらずに進もう。後はカードが尽きる前にカジノにたどり着ければクリアは目前だ。

スラッガーやセイント以外は、ブロッサなどでレベルを上げてから、パワーアップを2枚使用しゾンビを一撃で倒せるレベルに上げるのが有効だ。

カジノが何階にあるかが重要。ゾンビとの戦いのために4階にあってほしいところだ。見逃すとクリアは厳しいので、3〜5階はしっかり探索しよう。

レベルを上げるフロアと、駆け上がるフロアを把握しよう!

敵の数が多いことと、通路に氷の床があること以外には、特に大きな特徴は無い「STREAM」城。盾が手に入りやすいため、クリアの証を手に入れた後に、1階に戻りながら全階を探索するのが理想だ。

通路に氷の床が多いことと、3階でベノムが出現するため、ヒールを一枚は持ち込みたい。この城はあとで全階を探索するので、階段を見付けたら早めに上っていこう。

また、初期配置のモンスターが多いので、仲間モンスターを使っての剣振り作戦が有効な城になっている。

強敵は2・3階のバルチャーや、5階のリスタール、6階のガルーダ。急いで駆け上がるとやっかいな存在になるぞ。2・3階では攻撃カードを使いながら進み、5階からは仲間モンスターを召還して、剣振り&レベル上げを意識しよう。これでかなり安定してクリアできるはずだ。

バルチャーやガルーダのように、通路で遭遇するとややこしいモンスターの居るフロアでは、剣振りや待ち伏せをしつつ慎重に進んでいこう。

たとえ探検中に盾カードを発見できなくても、STREAM城を長く所有していれば、かなりの確率で運営収入として手に入れることができるぞ。

FLARE

どこまで回復系カードを節約できるかがクリアのカギ?

全部で16階もあるので、非常に長く険しい道のりとなる「FLARE」城。敵の強さの上がり方は緩やかだが、新しいフロアに上がるたびにレベルが10も下がってしまう。階段を上がったら、一度前の階に戻って、少しレベルを上げ直してから進むのが有効だ。

また、落ちているカードが少ないため、パワーシールドとトニックリングは最低限持ち込みたい。回復カードも、ヒール200か300、MAXポーションなど、できるだけ効果の大きいものを持ち込もう。状態変化を起こさせる武器やリバイブリングなどがあるとさらに安定度は増す。後半に行けばいくほど回復カード不足に悩まされるので、道中に拾った攻撃カードは早めに使い、回復系カードを多く持って行動しよう。14階以降は、強い仲間モンスターを召還して進むといい。

落ちているカードは予想以上に少ない。序盤は余るが、中盤からカード不足に悩まされる。回復系カードは、なるべく多く持ち込みたい。

やはり最低限のカードは必要。特にダメージを軽減する盾や、トニックリング、リバイブリング、マジックリングと、もしものためのコールがほしい。

モンゲー事典オフライン
各種ボーナスについて:本作には、ゲームを進めてある条件を満たすことによって得られる、さまざまなボーナスがある。ここではその条件をいくつか紹介しよう。①インフィニティワールドで新しいワールドに到達する。②インフィニティワールドで、到達したワールド数がある規定数に達したとき。③ある世界のすべての城を制覇する。ほかにもまだまだあるので探してみよう!

メダルとカードをガッポリ稼げ！
モンスターゲート パチスロ

新スロットはいわゆるパチスロ。プレミア演出を引き当て、ボーナスGET！

楽しい演出が見物！

基本的な演出は「！」マークとモンスターの二つ。「！」マーク演出は、役が上から降ってくるというもの。また、モンスター演出は、モンスター出現→プレイヤーの攻撃→倒すか反撃を受けて逃げるかの2択といった流れ。倒せば宝箱から「リプレイ」「アイテム」「スイカ」のいずれかが出現。珍しいモンスターを倒せば「7」や「BAR」が出ることも。

画面上の演出だけでなく、実は音も重要なので、モンスターを倒した時の音などは、注意深く聞いてみよう！

出現したモンスターが強いほど、倒せる可能性は低くなってしまう。その分、倒せた時は期待値が高くなっている。

こんな珍しい演出が起きれば、期待値はかなり高い！ 次からは、目押しでスリーセブンを狙ってみよう。

新装備品を使ってみよう！
新カードの有効利用

新しく追加されたカードの中から、今回は装備品二つをピックアップ！

チャージシールド

まれに、攻撃をしてきたモンスターを弾き飛ばす盾。囲まれた時に効果が発動すれば理想的だが、安定性に欠けるのが難点だ。

弾いた場所にモンスターが居ると、ダメージを与えられる！

チャームソード

一定確率でチャームの効果を発揮してくれる剣。うまく効果が発動すれば、無傷でモンスターを倒しつつ、ほかのモンスターにもダメージを与えることができるぞ。

序盤終盤を問わず、安定した効果が期待できるのが強み。

強くはないがいや～なヤツら
新モンスター紹介

新しい強敵紹介に引き続き、今回はプレイヤーを困らす嫌なやつらを紹介。

特殊能力に対抗しろ

今回紹介するモンスターは、「マイン」と「ルーパー」の二体。どちらも強敵というよりは、プレイヤーが嫌がる特殊能力を持っている感じだ。この手のモンスターには、状態変化系カードが特に有効なので、出現する階層をしっかりと調べて、対抗するためのカードを持ち込んでおこう。

マイン
ただでは死なない爆弾BOY

マインは倒した瞬間に爆発し、敵味方を問わず周囲のマスに居るすべてにダメージを与える、イヤな特性を持っている。たとえ一撃で倒しても爆発してダメージを受けてしまうので、基本的には無視するようにしよう。もちろん、マインが出現する階へは戻らないようにすることも大切だ。

また、仲間モンスターは勝手にマインを攻撃して倒してしまうため、マインの爆発から身を守ることは不可能に近い。マインが出現する階層では、モンスターカードの使用は厳禁だぞ。

爆発に巻き込まれた敵モンスターに、別のマインが居る場合は、残り体力に関係無く誘爆してしまう。状況によっては大ダメージを受けてしまうぞ。

ルーパー
カードを駆使して捕獲せよ！

ルーパーはマジックカードや宝石カードなど、落ちているカードを持って逃げてしまう。カードを持っていないときは、こちらに向かってくるが、カードを拾った途端に逃げる面倒なヤツだ。トリックなどの状態変化系のカードで足止めすれば、簡単に捕まえることができる。最終階で大量発生する場合に備えて、念のためにブライトも一緒に持ち込んでおこう。

なんと！ クリアの証までルーパーは持って行ってしまうのだ！ 追いかけるのが大変だ。

マップで点滅している青いマークが現在地。進行方向にうまく先回りして待ち伏せよう。

初心者必見！
基礎テクニック
～モンゲーのあれこれ2～

今回は、一部のモンスターが使用してくる遠距離攻撃について解説しよう。テクニックというよりも知識の分野だが、知っていると役に立つぞ

●距離によるダメージ

実は、遠距離攻撃のダメージは、距離によって変化しているのだ。距離が近ければ近いほどダメージが大きく、逆に遠いほど小さくなる。その変化は1マスごとに増減しているぞ。

ちなみに、遠距離攻撃のダメージには、装備している盾の防御力は反映されないという特徴もある。

遠距離攻撃で受けるダメージは、グレートシールドを装備していても同じ。

●遠距離攻撃を防ぐ

遠距離攻撃をしてくる敵は非常にやっかいだが、それを封印するテクニックが存在する。これはモンスターの攻撃優先順位がプレイヤー→召還モンスターとなっていることを利用したもので、プレイヤーと遠距離攻撃モンスターとの間に召還モンスターを挟むだけ、というもの。モンスターと同じ直線上に居ても、プレイヤーに攻撃しようとするため、間に居る召還モンスターへは遠距離攻撃をせずに接近してくるのだ。これは、仲間モンスターの知能が高いセイントの場合特に多用するテクニックなので、ぜひ覚えておこう。

●敵の視界が広い城で……

敵の視界が広い城では、通路からでも遠距離攻撃を受けることがある。通路上はもちろんのこと、部屋の中に居るプレイヤーに対しても攻撃してくるのだが、唯一死角となる部分が通路出入り口の両脇。この位置で待ち伏せすれば安全だ。

プレイヤーを標的にし、前に居るモンスターは隣接するまで無視してくる。

安全地帯は出入り口両脇のみ。一歩でも下がると遠距離攻撃をしてくるぞ。

モンゲー事典 オフライン

スロット捕捉:音による演出は期待値の高いものが多い。モンスターを倒した時以外にも音の演出があり、中でも唐突に無音になるものはかなりの期待が持てる。

遠距離攻撃捕捉:遠距離攻撃には最大射程が定められており、そのギリギリの位置に仲間モンスターが居る場合は、プレイヤーが後ろにいても仲間モンスターに対して攻撃してくる。

「闘劇」をより楽しむために!

SuperBattleOpera 観戦ガイド

ここでは『闘劇』の注目点を紹介。『EVO』から『FT』に変わった現在のキャラ情勢や、ライター注目のプレイヤーをチェック!

『FT』における上位キャラ事情

『EVO』から『FT』に変わった今回の闘劇。現在はカゲ、ジャッキー、アオイ、パイの4キャラがトップグループと評価されている。

[illegible]の安定性を誇る。ジャッキーは、強化されたスライド[illegible]ッフル(⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)とハイアングルアッパーキック(⇩⇩Ⓚ)での1発狙いを取り入れたスタイルが確立され、より攻撃的なキャラに[illegible]。

アオイは基本的に変わっていないが、『FT』でのシフ[illegible]ウンなどがプラスに働き評価が上がった。使用人口の多いジャッキー、ラウ、カゲに有利[illegible]

[illegible]早くリスクの低い攻めと、さばき技やスカし技を使った[illegible]捶(⇨⇨Ⓟ+Ⓚ)のおかげで遠[illegible]

アオイの[illegible]キャラに対する強さは本物。今回、台風の目となり得るキャラだ!

[illegible]が高いカゲ。[illegible]のような圧倒[illegible]

その他のキャラ情勢

[illegible]

『FT』担当ライター注目のキャラ&プレイヤー

大須

今回の大本命は、ずばり『VFエリート』で間違い無いだろう。このチームのエースはここ最近でさらに強さを増幅し、手が付けられない存在となった、帝聖。「ふ〜ど」。そして脇を固めるのは、カゲ業界でも一、二を争う実力者まで成長した、安定感抜群のカゲ使い「こえど」&オフェンスのすさまじさは業界トップクラスの男、ご存知、鬼。こと、「いのっち」。大将格が三人集まった、全くスキの無い布陣は脅威的である。

キャラでは、最近ではカゲと並ぶ強さといわれているアオイに注目。上位キャラに対しての強さが光る、要注意キャラだ!?

注目キャラ

注目プレイヤー

矢永

今回の優勝候補筆頭は、当然『VF撲針愚ジム』。「マスク・ド・ヒジテツ」が、多彩な一人用。で、屍の山を築き優勝するはずだ(笑)。

そのほかでは、注目のキャラクターとなるのがアオイ。大会参加者の3分の1以上を誇るカゲ、ラウ、ジャッキーに対しての強さは脅威的だ。特に、「ヌキ」と「甲府めがね」の二人のアオイ使いは要チェックだろう。

注目プレイヤーは、やはり前回覇者「ジン」。勢いに乗ったときの連勝能力がヤバいので、前回の再現も十分あるだろう。そのほかに格闘新世紀Ⅲ覇者「板橋ザンギエフ」や、ベスト4の「こえど」「ブリマム」なども要注目だ。

注目キャラ

アオイ

注目プレイヤー

ジン

華火霊

まず注目したいのが、神「ちび太」、アオイ最強「ヌキ」、前回覇者「ジン」のチームと、最強の若手「ふ〜ど」「こえど」「いのっち」のチーム。しかし、本命が勝つと言い切れないのがこのゲームの現状。ほかに「嵐」、「板橋ザンギエフ」、「イトシュン」、「8」、「南アキラ」、「つちぐも」、「弐代目 風雷坊」、「拝人」、「マスク・ド・ヒジテツ」、「矢永」なども、個性的かつ実力が高く、だれもが爆発力を秘める。

注目キャラはアオイを筆頭に、ブラッド、シュン、レイ、ベネッサ。使用人口は少ないものの、トップブレイヤーの動きには華があり、思わず使いたくなってしまうかも。

注目キャラ

アオイ

注目チーム

VF[illegible]

養老

プレイヤー自体のレベルがかなり上がっているため、予想が難しい。注目はやはり、バーチャ神「ちび太」と、「ふ〜ど」の二人。チームとしての総合力も他を圧倒しているため、間違い無く闘劇の中心となるだろう。

地方からも強豪プレイヤーが数多く参加している中で、大会ではまだ結果を残していないものの「弐代目 風雷坊」(ジャッキー)は要注目。彼の破壊力は、有名プレイヤーを超える……かもしれない。

そして、忘れてはならないのが当日予選。有名プレイヤーも多数参加するので、見応え十分。【豪傑部屋】の運命やいかに!?

注目キャラ

リオン

注目プレイヤー

弐代目 風雷坊

当日予選が熱い!? 本人も上で書いているが、【豪傑部屋】のほかにも、本戦出場を決めていない強豪は多い。第一回優勝【モラリスト】の「ザ・ゲリラ」や準優勝の立役者「へるる」、圧倒の3万勝を誇る「阿修羅道」「ムッキー品」、「格闘王」「ヒデオ」、カリスマ「セガール」etc——。よく見ると「華火霊」も——っていうか、上の四人では「矢永」だけじゃん!!

シュンを巧みに操る"老師"が優勝!!

シングル戦の最強プレイヤーを決める『VF 4FT』最大規模の全国大会が開催され、"老師"の称号を持つ「板橋ザンギエフ」が優勝。かつて頂点を極めた"鳳凰""大覇王"に続き、格闘新世紀Ⅲでは"天帝"が誕生した。

バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド

バチャっ子 INFINITY FINAL TUNED

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2004

セガ公式全国大会 格闘新世紀Ⅲ 決勝大会リポート

去る3月21日に有明TFTホールにて行なわれた、格闘新世紀Ⅲ・決勝大会の模様をお届けしよう。

（Text：柴田）

全国各地から48名のファイターが集結

1月15日の店舗予選で幕を開けた格闘新世紀Ⅲ。その長い闘いに、ついに終止符が打たれた。店舗予選→エリア予選と勝ち抜いた代表者44名に加え、最近の全国規模の大会で優勝した特別招待選手4名が参加（欄外参照）。計48名のトーナメントで争われた。

出場人数が多かったのは、ラウ（9名）、ジャッキー（8名）、アキラ&カゲ（7名）。今大会でも、中量級の4キャラが安定して勝ち上がっている。この4強に続いたのが、"強キャラ"との評価も高いパイ（4名）と、評価の割に健闘を見せたベネッサ（3名）。

逆に出場者が居なかったのは、ジェフリー、ゴウ、サラの3キャラだ。キャラ性能的にゴウは納得。ジェフリーも分かるが、サラはポテンシャルを考えるとやや意外。"使いこなせば最強"といわれるアオイが1名しか居なかったのは残念だ。また、"ちび太"、"ふ〜ど"という究極の2トップが敗退したリオンも、わずか1名の出場にとどまった。

初戦で"拳王"倒れる！

1回戦第一試合には、昨年の「闘劇」制覇以来、お手並み拝見4優勝、BT杯（欄外参照）優勝と、2年越しで三冠制覇の偉業を成し遂げた"拳王「ジン」が登場。対するは、特別称号の売却、イベントクエスト代行など数々の悪行を重ねるも、その圧倒的な強さから"ダークヒーロー"的なオーラを漂わせている「調布K・Kサラ（以下：調布）」。

両者の経歴からは「善対悪」という分かりやすい構図が浮かび上がっていた。しかし、試合内容は何と「調布」のワンサイド。「ジン」が持ち味を発揮する間も無く散るさまは、「調布」の恐ろしさを再確認するのに十分な内容だった。

"拳王"がまさかの3-0完封！ 勢いに乗れないまま「調布」のパワーに屈した。

「調布」の野望はオレが止める！

こうして、主催者側としても恐らく脅威であろう「調布」の進撃が始まった。しかし、ここで立ち上がったのがシュン最強の男、老師「板橋ザンギエフ（以下：板ザン）」。自己PRを利用し、「調布の野望はオレが止める」と堂々の宣戦布告。2回戦では四国の古豪「轟アキラ」に苦戦するも、続く3回戦では関西最強ジャッキーともいわれる「D」を3タテで下し、徐々に調子を上げながら、直接対決となる準々決勝へと駒を進めた。

一方の「調布」も順調に勝ち上がり、ここでついに両雄の直接対決が実現する。

まず仕掛けたのは「板ザン」だった。司会者からマイクを受け取ると、「セガ公式の大会で、調布を優勝させるわけにはいかない」とアピール。これに共感したのか、会場からは大声援が巻き起こった。「調布」も負けじとマイクを握るも、会場の支持は振るわず、「板ザン」が一歩リードという形で試合が始まった。

試合内容の方は、まるで"お約束"といわんばかりに白熱のシーソーゲームが展開される。「板ザン」が1本先取するも、「調布」が猛反撃して2本連取。しかし粘る「板ザン」が返し、ついに2-2のファイナルラウンドへ突入する。

そして一進一退の攻防の末、「調布」の残り体力が後わずかに。しかし今度は「調布」が粘り、「板ザン」を瀕死に追い込み最後の起き攻めを仕掛ける。が、横転受け身に詰め寄る「調布」に対し、「板ザン」の冷静なしゃがみⓀがヒット！ ここに、彼の使命は果たされたのであった。

「板ザン」vs.「調布」の対決は、試合内容以外の面でもベストバウトといえよう。

格闘新世紀Ⅲ 決勝大会 トーナメント表

はみ出し EVOLUTION

BT杯：「VFRビートライブ（BEAT-TRIBE）CUP」の略。5on5のチーム戦で頂点を争う、バーチャ業界最大規模の大会。セガ公式全国大会と同等の価値があるといわれる。
特別招待選手："大覇王"「南アキラ」、"闘魂"拝人、"帝王"「ホームステイアキラ」、"拳王"「ジン」の4名。大会前の入場でも特別扱いで、ド派手な演出が用意されていた。

ダークホース「KING」の快進撃！

宿敵「調布」を倒した「板ザン」は、2月に行なわれたBT杯でMVPに選ばれ、今大会も優勝候補最右翼と評される「こえど」と対戦。2－0からの逆3タテと劇的な勝利を収め、決勝の舞台に到達した。

そのころ、老師「板ザン」の相手を決める逆側のトーナメントでは、ちょっとした異変が起きていた。ファイナルトーナメント第3位の実績を持ち、常に全国大会で上位にくい込む力を持つ「エド」が、トリッキーなパイにほんろうされ敗退。才能は"バーチャ神"「ちび太」クラスとウワサされる九州最強の男「ブリマム」も、2本先取しながら、「エド」を倒した同じパイ使いの前に逆3タテの憂き目に遭う。

こうして、決勝で老師と闘う相手に決まったのは、ほぼノーマークの状態から並み居る強豪を倒して勝ち上がった「KING」であった。

詰め寄る「KING」、老かいに粘る「板ザン」

勢いに乗る「KING」の猛威が、全国大会決勝の舞台で「板ザン」を襲う。2試合先取制の1試合目は、何と3－1で「KING」が勝利。続く2試合目も軽々と2本先取し、もはや優勝は決定的かと思われた。しかし、ここで「板ザン」が驚異的な粘りを見せる。押され気味の展開を徐々に修正して2本連取。そして迎えた最終ラウンドでは、パイの体力が半分強、対するシュンは5分の1以下という劣勢から、転身緑膝（⇙＋Ⓖ）を皮切りに大逆転！　窮地を脱することに成功したのだ。

この千載一遇のチャンスを逃してしまっては、試合巧者の老師に勝つのは難しい。残る第3試合は「板ザン」が危なげ無く勝利を収めた。「KING」を圧倒し、3－1。そしてここに、シュン使いの全国大会優勝者が誕生。特別称号「天帝」が贈呈された。

親方ビジョン

ついに、"バーチャ神"「ちび太」が全国大会出場を逃した。しかし、これは「ちび太」が弱くなったのではなく、"周りが「ちび太」に追い付きつつある"ということだろう（もちろん運も絡むが）。いかに"バーチャ神"といえど、システム上できることをやり尽くしてしまったら、それ以上の強さを望むのは難しい。"伸びしろ"の多いほかのプレイヤーが徐々に追い付くのは、当然の流れだ。

ただし、「もうバーチャは頭打ちなのか？」と聞かれれば、「否」と答えよう。知識やスキルが"神"レベルのプレイヤーが増えれば、それだけ高度な試合を楽しめるではないか。『VF3tb』における伝説の試合、「ちび太」vs.「闇よだれ」などは、まさに"神"同士の闘いの産物であろう。

"天帝"「板橋ザンギエフ」ミニインタビュー

――優勝おめでとうございます。勝つ自信はありましたか？

板ザン　いや～、分からなかったですね。ただ、マニアックなキャラなんで、対策不足を突く持ち技には自信がありました。

――手の内を知る「調布」にはさすがに苦戦しましたが。

板ザン　1本目勝負で、横転受け身からローキックでKOで。そして「調布」がイス蹴って（笑）。これを見て「俺の行動に間違いは無かった！」と思いましたね（笑）。大会を盛り上げようとアオったんですが、これで勢いが付いて「こえど」も倒せたんで。

――「こえど」とはBT杯でも当たってますよね。

板ザン　あのときも、2本取られてからの逆3タテでした。

――決勝でも「こりゃ負けたな」ってところから大逆転。追い詰められたときの心境などは？

板ザン　え～と、追い詰められると気持ちいいですね～。

――気持ちいい!?　まじで？

板ザン　いや、その状態から「相手をどうしてやろうか」ってのを考えるのが楽しくて。

――土壇場でも常に冷静なのが勝利の秘けつですかねえ。では最後に何か一言ありますか？

板ザン　そうですね。「調布」をさらにアオってもいいんですけど（笑）。自分のHPがあるんで（※欄外）、ぜひ見に来て下さい。

――ありがとうございました。

VFR

走り続けることを止めない団体！　1年かけたコンクラーベ再び!?
第8期「VFR」満を持して開幕!!

『バーチャ4』世代ともいうべく【大仏パンチ】が、初めて栄冠を勝ち取って幕を閉じた第7期VFR。既存の強豪チームを押し退けての勝利は、新たな時代に差し掛かったことをいやが上にも感じさせてくれました。

そして約2カ月のインターバルを置いて、いよいよ第8期の概要が決定しました！　基本的には昨シーズンを踏襲したルール＆スケジュールで行なわれ（つか一緒）、例によって5月のプレBT杯からカップ戦はスタート。そして、ポイントランキング戦は全国のVFR協力店舗にて随時開催を予定しており、ゴールとなる『第8回VFR ビートライブCUP（2006年2月）』まで積極的に大会を行なっていく所存です。

一部ではだいぶ落ち着いた感のあるこの『VF4』シリーズですが、新旧"真性"バチャっ子にとっては単なる対戦格闘ゲームという枠を超え、「コミュニケーションツール」として無くてはならない存在となってるのは周知の事実。そういった意味では、いまだその価値は失われておらず、来年2月までは再びアツい闘いが繰り広げられることと確信しております。

また、新規プレイヤーおよび往年のプレイヤー（?）など、なかなか勝ち星に恵まれない人（！）でも、参加ポイントシステムは今回も継続しているため、マメに大会に参加していれば本選出場の道は開けます！　頑張った暁には、新たなる刺激、または同窓会!?が待っております（笑）。

「闘劇」以前は"BT杯"決勝会場というイメージが強かったディファ有明。今年もやります！

第8期VFR カップ戦開催スケジュール
※日程は変更の可能性があります

月	大会名(仮)	エリア	シード数
5月	プレBT杯	東京	2
6月	埼玉 POPY杯	関東	1
7月	神戸 デ・ジャヴ杯	関西	1
8月	北九州 マホードー杯	九／沖	1
9月	岩手 DEPTH杯	北／東	1
10月	新潟 第9回 P-CUP	北陸	1
11月	福岡 グリーン杯	九／沖	1
12月	京都 A-Cho杯	関西	1
`06年1月	岐阜 ダイオウ杯	中部	1
2月	第八回VFRビートライブCUP（本戦）	――	――

・シード権の総数は10」
・シードはカップ戦優勝チーム内の一人に対して与えられる
※シードの特典：「第八回VFR ビートライブCUP」において、予選1位になることでそのまま決勝トーナメントに進出できる。また、シードチーム同士が予選で当たらないなどのアドバンテージを得ることができる

EVENT INFO　VFR公式ホームページ　http://www.vfr.gr.jp/

ベテラン、若手、異業種入り乱れての、長い闘いが今年も始まった!!
前期は【大仏パンク】が、ジンクスを乗り越えて悲願の初戴冠。

Text：Ⓨ

はみ出しEVOLUTION　"老師"＆"天帝"「板橋ザンギエフ」氏のホームページのアドレスは　http://www.asahi-net.or.jp/~yb8m-kmd/itazan/

後半のステージ4B～C&ハートアタック4A～4Cを大攻略!!

SEGA PRESENTS

OutRun2SP

OUTRUN2 SPECIAL TOURS

今回のアウトラン2SPの攻略は、ハードランクのコース「C」と「D」を掲載。さらに前号ではできなかった4ステージ全部のハートアタック攻略をスペシャルリクエスト2まで完全網羅!

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

©SEGA, 2003, 2004 All trade marks used with permission of the owners. AMD, the AMD ARROW Logo and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.s.

アウトラン2 スペシャルツアーズ
■メーカー：セガ
■ジャンル：ドライブゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発売日：2004年12月下旬(稼働中)
■使用基板：Chihiro

Text：ずるずる㊖

タイムアタック攻略　STAGE：4C

Ice Scape（アイス スケープ）

このステージのポイントは二つ。一つはコースの境目が雪によって分からない部分に思い切り突っ込んで、切り返していく勇気を持つこと。もう一つは、オーバースピードでコースアウトしないように適度に減速を行なうことだ。いかに速度を殺さないでコーナーを抜けるかがポイントだ！

早めにインへ!!

坂を上りながらまず右へドリフト。その位置から下って左へ切り返していくこの部分は、単純にそのままドリフトで切り返せばいいのだが、最初の右コーナーの高低差が問題になってくる。進入してインを突くまでは登り、後半は下りになる。この下りが問題で、突然グリップが悪化し、ラインがふくらんでしまう。そのため、これを予測して早めにインを突き、ラインのブレを予防しよう。そこから左へドリフトさせればOKだ。

早めのドリフトでインを突き、出口でふくらむのを防ぐこと。

ドリフトで右を抜けたら一度グリップを回復させて左のインへ飛び込もう。

GOAL

セクター2

セクター1

START

切り返しに注意!!

このステージの最後の山場となるこの場所は、左、右、右と続けてドリフトで抜けていく。注意する点は、内側に大きな岩が転がっているので、これをギリギリ擦るようにして抜けていきたい。

最初の左のドリフトでインを突くことが、残る二つの右をきれいに抜けていくカギとなる。進入が遅れると間に合わないぞ。

最初の左でインを突けると、次の右の内側に切り返す余裕が生まれる。慌てるとインにある大きな岩に激突するので注意。

少しハンドルを戻すことで一度ラインをふくらます。そこから、再度切り込んでドリフトしたまま最後の右コーナー進入。

ドリフトしてインをキープ!!

ここの長い右コーナーは、すべてドリフトで抜ける。手前の切り返しからできるだけ早めに外側のラインを取り、ふくらんだところからドリフトでインへ切り込んでいく。

コースの幅を使い切ると雪煙を上げて走ることに！

早めに切り込んでインを必ずキープしていこう!!

トンネル内のコーナーを出たところで、左から右へ曲がるこの地点は、一つの流れで抜ける。最初の左は、早めに切り込んで外側の壁に接触するのを抑え、そこから直線的に次の複合コーナーに入っていこう。

最初の左は絶対にインを突き、ふくらまないようにする。

次の左はその先の右に向けて直線的に走り抜ける。

右のインを突いたら次の進入のため、そのままアウト側へ。

ステージ4で一番ハードなコース。直線部分が少なく、ドリフトでの切り返しが多いことがそのハードさにつながっている。その切り返しとは後半に集中しているのだが、前半部分に超高速で切り返す部分が一カ所あり、ここでミスをする人が多い。このコーナー攻略がカギとなるぞ！

攻め過ぎて岩に激突するな!!

長い右コーナーから長い左コーナーへ、そして再び右コーナーへ続くこのポイントでは、ドリフトでつないでいくことが重要。最初の二つのコーナーでは、インを長時間走ることになるため、切り返しのタイミングが遅れやすい。早めにカウンターを当てておこう。

進入前にしっかり左に寄っておき、ドリフトで飛び込もう。

早めにインから離れておくと次の左の進入がスムーズ。

最後の右は長くないため、すぐに直進状態へ戻すように！

GOAL

丁寧にインを突こう!!

ここの左コーナーから右コーナーへの切り返しは、このステージではやさしい部類。定石通りにアウトからドリフトで進入して切り返してドリフトで抜けていく。意外と緩いコーナーなので惑わされないように。

最初の左で頑張り過ぎないようにして、確実に切り返せるように。

セクター2

右の出口に注意!!

大きな左コーナーから、結構きつい右コーナーへドリフトで切り返していく所。ここは奥の右コーナーのRが小さいため、そのインを突けるかどうかが攻略のポイントになる。前半の左をアウトから進入してインを狙うが、次の右が奥まで回り込んでいるため、できるだけインを長い時間キープして右へのドリフトを大きな角度で入れるようにしていこう。ダート部分にクルマ半分はみ出すぐらいでちょうどいい。

インをキープできるように、ハンドルを強めに切り込んで進入する。

素早く切り返して確実にインへ。出口で絶対にコースアウトさせないこと。

右端からドリフトへ!!

小さく右に曲がってすぐに左へ。その先でゆっくりと右へ曲がっていくこの部分は、コーナーの形状に構わず直線的に進入し、素早く切り返せるかがポイントとなる。

手前の切り返しを左端で抜けたら右端へラインを移し、小さく曲がる左への進入ラインを確保。

右のインを突いた瞬間から左のインのダートに向けてドリフトを開始。遅れると接触は確実！

左のインを抜けたら、まだすぐに逆方向に切り返して、ドリフトをキープしながら抜けていこう。

セクター1

完璧に覚えよう!!

スタートに入ってすぐの切り返し部分だが、コース幅を把握しにくい視界になっているため、右斜めへ進むようにして緩い右、左のインを確実に突けるようにしよう。

インを確認しにくいので、曲がり具合を完璧に暗記することが成功の秘けつ。

START

OutRun事典　コースの難度が上がってくると多くなるのが、ドリフト走行での切り返しだ。その切り返しはコーナーのRの大きさや長さで大きく変わってくる。素早くハンドルを切れば、急激に角度を付けられるし、丁寧な操作で振り出せば、逆に角度は付きにくい。また、切り返しが連続するところでは、速度が落ちるので、素早くグリップ走行に戻すよう意識したい。

ハートアタック攻略 STAGE : 4A

Lost City (ロストシティ)

高速コーナーが多いので、ハートアタックが楽そうに思えるが、その速度が逆にあだになることも。油断は禁物だ!

ハートアタック SPECIAL REQUEST 「ゲートをくぐって!」

テクニカル高速コーナーにゲートが設置されている。切り返しが2度あり、ここをゲートに合わせてドリフトで抜けていくぞ!

ここの切り返しは直線。

早めに切り返す!

ハートアタック REQUEST 「コインを取って!」

4A鬼門の、切り返し手前左カーブ部分にコインが並ぶ。ミドルよりにコインが配置されている。

後半はドリフトさせていこう。

ハートアタック SPECIAL REQUEST 「青い上を走って!」

高速コーナーの部分で青の上を走るリクエスト。その部分はコースの右側半分もあるため、難無く走り抜けることは可能だぞ!

幅は十分にあるので余裕を持って走れる。

ハートアタック SPECIAL REQUEST 「コインを取って!」

コインが並ぶラインはアウトからインへ、そして再度アウトとなるため、合わせてドリフトだ。

ややアウトから進入してインへ入る!

切り返したらふくらんで金コイン回収!

ハートアタック REQUEST 「ドリフトして!」

リクエストではいたって簡単な課題。スタート前に確実にドリフトに入り、あとは切り返せれば問題無し。

切り返しでミスするとコースアウトへ!

ハートアタック REQUEST 「ゲートをくぐって!」

ほぼコースのレイアウト通りにゲートが並んでいるので、ゲートの位置をしっかり確認していれば大丈夫。

アクセル全開でイン寄りを走ろう!

ハートアタック SPECIAL REQUEST2 「あの車に勝って!」

1位を走っているライバルをひたすら追う! 高速コーナーが多いのでミスは許されない!

当然、ミスをすると追い付きにくい。

後半の連続コーナーで追い付けるぞ!

ハートアタック攻略 STAGE : 4B

Casino Town (カジノタウン)

コーナーの変化が多いコースなので、レイアウトを確実に覚えてから、各リクエストに取り組んでいこう。

ハートアタック REQUEST 「ドリフトして!」

このリクエストは、切り返しでドリフトをどれだけつなげていけるかが勝負。

つなげたドリフトで通過。

ハートアタック SPECIAL REQUEST2 「コインを取って!」

ほぼミドルの位置にコインが並んでいる。速度を抑えめでドリフトすると楽だ。

早めに切り返していく。

ハートアタック SPECIAL REQUEST2 「コインを取って!」

ここのコインを取ってはスペシャルリクエストと同じ展開。アウトインアウトに近いラインで回収しよう。

インを攻め過ぎないように!

ハートアタック REQUEST 「ゲートをくぐって!」

直線部分にゲートが並ぶが、その並びが直線ではないので、その流れをしっかり見てラインを合わせていけるように。

最初は左で右に移動!

左に戻りまた右に!

ハートアタック REQUEST 「コインを取って!」

右コーナーと左コーナーの部分にコインが並ぶ。そのラインはほぼアウトインアウトなので、それに合わせてドリフトだ!

アウトからインへ!

切り返してミドルから!

ハートアタック SPECIAL REQUEST 「あの車に勝って!」

前半は飛ばせる部分が多いので、追い付けるかどうかは後半の出来にかかっている。難しい切り返しで抜くのが得策だ。

直線で追い付き、抜く!

長い右で差を詰めろ!

ハートアタック SPECIAL REQUEST2 「コインを取って!」

ここのコインは真っすぐに並んでいるため、回収は非常に楽。ただやや左寄りに配置されているので、その手前の緩い左コーナーでふくらむと最初からミスるので要注意。

すぐに左に寄っておき確実に回収。

OutRun事典 4ステージになると3ステージまでのハートアタックの結果によって要求されるリクエストが大きく変わってくる。簡単にいうと、A以上の成績を続けることでより上位のリクエストに参加することができる。4ステージでは、通常のリクエストに加えて、スペシャルリクエスト、スペシャルリクエスト2に参加できる。当然、ハイスコアのためにもスペシャルリスエスト2を狙っていこう。

ハートアタック攻略 STAGE：4C

Ice Scape（アイス スケープ）

雪のコースだが、気にせず走り、高低差によるラインのズレをしっかり抑え込んで各リクエストに対応していこう。

ハートアタック SPECIAL REQUEST「間を抜いて!」

2台のクルマの間をつなぐ黄色のラインを切っていく。接触に注意して抜けていくこと!

車の間なのでラインは中央寄りになる。

ハートアタック REQUEST「ハートを取って!」

左右にクルマが散っているので、その横をかすめるように通過しながらハートを一つ一つゲットしていこう。

コーナーでは減速して安全に走ろう。

ハートアタック REQUEST「コインを取って!」

トンネルを出るところから切り返し部分にコインが並ぶ。アクセルを少し緩めると楽に回収が可能だ。

怖いのは切り返し部分。丁寧に!

ハートアタック REQUEST「ドリフトして!」

最後の連続コーナー部分をドリフトして抜けていく。少し速度を抑えて走ろう。

確実に切り返せ!

ハートアタック SPECIAL REQUEST「赤の上を走って!」

赤いラインはコースの左側にある。手前の左はインを、奥の右はアウトを走る!

右はアウトを走るぞ!

ハートアタック SPECIAL REQUEST2「車を抜いて!」

タイトなコーナーがある上に、車を抜くのは難作業。最速ラインは完全に無視して抜けられるラインを見出そう!

トラックが邪魔!

インにも要注意!

ハートアタック SPECIAL REQUEST「コーンをとばして!」

トンネル内にコーンが並んでいる。これを飛ばすが、コーンの位置はミドルよりやや外側にあることに注意。

ラインに注意!

そのままのRで!

ハートアタック攻略 STAGE：4D

Jungle（ジャングル）

コースの難易度は4ステージNO.1。そのコースも相手にしながらリクエストにも応えていかなければならないぞ!

ハートアタック SPECIAL REQUEST「コーンをとばして!」

切り返しが連続するここで、コーンを飛ばす。ラインが変わるので要注意。

切り返し後、イン側に移動しよう。

ハートアタック SPECIAL REQUEST2「あの車に勝って!」

このハードなコースで「あの車に勝って!」のリクエストの要求。肝に銘じるのは接触しないこと。これができないとまず追い付けないぞ!

中盤の例の切り返し。ノーマルなので楽だ。

後半の連続コーナーで一気に追い付き、抜け!

ハートアタック SPECIAL REQUEST「コインを取って!」

超テクニカルな切り返しコーナーにコインが配置。ラインを合わせつつも回収も行なう難所。

金コインはやや左に!

切り返しても左側だ!

ハートアタック REQUEST「ゲートをくぐって!」

連続コーナー部分にゲートがある。最初は左寄りにあるがすぐに右へ。その先の左コーナーではまたイン寄りにゲートが移る忙しいリクエスト。

後半の左は、ドリフトしてインに進入。

ハートアタック REQUEST「ドリフトして!」

最後の切り返しのコーナーの部分でドリフトのリクエスト。アザーカーがいるので、それを避けつつ接触しないようにドリフトで抜けていくこと。

怖いのは、インを走るアザーカーだ!

ハートアタック REQUEST「コインを取って!」

左コーナーにコインが並ぶ。コインはミドルラインにあるので、合わせてドリフトしてゲット!

インに入り過ぎないように注意!

ハートアタック SPECIAL REQUEST「コーンをとばして!」

左コーナーのややアウト寄りにコーンが並んだ状態から、少しインに配置が変わるので注意。

ドリフトを調整してラインを合わせろ。

OutRun事典 **どのリクエストが難しい?** コースを速く走れないと達成不可能なのは「あの車に勝って!」だが、ちゃんと覚えていないとロースコアになるのが「コーンをとばして!」ではないだろうか。高速走行時にコーンが並ぶラインに合わせることほど難しいことは無いからだ。また「コインを取って!」も同様、ライン次第でロースコアになる。何にしてもしっかり暗記をすることが重要かなと。

まったり系ビデオゲームに籠められた開発者のこだわりとは!?

～『セガゴルフクラブ』開発者インタビュー後編～

SEGA GOLFCLUB™
Network ProTour

開発者のこだわり、試行錯誤、本作の運命を変えた社長の一言、そしてうっかり（？）語ってくれた新バージョンでの変更点などなど……。とくとご覧あれ！

セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー	
■メーカー	セガ
■ジャンル	ゴルフ
■操作方法	クラブスイッチ＋タッチパネル
■発 売 日	2004年11月中旬（稼働中）
■使用基板	Chihiro™

©SEGA,2004,2005　Sega is the official licensee of the Taiheiyo Club for the SEGA GOLFCLUB products.　Sega is the official licensee of the St Andrews Links for the SEGA GOLFCLUB products. All purchases of the products bearing the official St Andrews logo make a contribution to the preservation and maintenance of the historic Links at St Andrews.

Illustration:きらり屋

あの一言は効きました（笑）

――コースなどのリアルさを追求する『セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー（以下セガゴルフ）』ですが、スーパーアプローチなどの、ゲームならではのテクニックを導入した理由は何ですか？

山中　スペシャルショットの導入については、社内でも賛否両論でした。プレイヤーの上達によってスコアが上がっていくというのがいいという意見と、ゲームならではの要素を入れるべきなのではという意見があったので、どちらにどのくらいの比重を持たせるかというのは、かなり調整しましたね。

村山　コンティニュー時にエナジーを回復させるという案もありましたが、そうするとひたすら中断してお金を入れて、エナジーを回復して再開して……というプレイが正解になってしまうという心配があったんですよ。最終的には10ポイントを振り分け、回復は無し、というシステムになりました。

スペシャルショットは、使う時にすごい「集中」を必要とする。そのため、一日にそう何度もできることではない、という設定になっている。だから消費するポイントも、「エナジー」という名前になっているのだ。

――タッチパネル＋クラブスイッチという筐体を採用していますが、開発時に気を付けたことはどんなことですか？

山中　タッチパネルを使うということは、プレイヤーに画面を触ってもらうことになるんですが、従来のゴルフゲームなどを参考にしてみたら、手をあちこちに動かすことになってしまったので、何度もレイアウトや大きさを変えました。結構苦労しましたね。

村山　一般的なビデオゲームというのは、両手でレバーとボタンで頻繁に動かす……というイメージがありますよね。でも、そういう忙しいゲームはちょっと敬遠してしまう方でも、座った後はまったり遊べるというゲームを作りたかったんです。だから、右利き、左利きに関係なく片手で遊べるように、最初は画面の右側には右方向、左側には左方向だけ置いていた切り替えボタンを、それぞれに両方向分を置きました。このように、とにかく「片手で缶ジュースを飲みながら気軽に遊べる」という気軽さを追求したかったんですよ。

――クラブ型のスイッチは、どのような経緯で導入されたのでしょうか？

山中　実は、開発当初はクラブスイッチすら無くして、操作はタッチパネルだけにしようとか、タッチパネルとワンボタンにしようかなど、いろいろと考えたのですが、それだとどうしてもボールを「打つ」という感覚が出せなかったんです。やはりデバイス自体がショットに関連する動きをした方が、そう快感が出せると思いまして、いろいろと話し合っていたんですが、そんな時、社長の小口に「昔あったパッチンってやつの方が、大人のゴルフって感じでいいんじゃない？」と言われたんです。

小口社長と聞いて思い出すのが『ダービーオーナーズクラブ』。言わずと知れた人気タイトルだが、それを生んだきっかけは、「パッチン」と同じように、柔軟な思考によるものだったのだろう。

村山　あの一言は効きました（笑）。

山中　「パッチン、楽しいよ」ってね。「はい、そうですね！　試してみます！」と、すぐに試してみたら本当に面白かった。だから開発初期の『セガゴルフ』には、バット型スイッチ（※1）が付いていたんですよ（笑）。

村山　ただし、新品が手に入らなくて、中古で手に入れたバットスイッチをパネルごと使ってたんですけど、引きが軽くて戻りも遅い上に、遊びもあって、タイミングが取りにくかったんです。社内からも「軽すぎる！」という非難の声がゴウゴウと上がって……。

山中　そこでメカトロ研究開発部（※2）に、「構造的にはバットスイッチと同じだけど、ゴルフクラブの形をしていて、なおかつバネが時間経過で弱体化しないもの」とワガママ言って、作ってもらったのが今のクラブスイッチなんです。

――『セガゴルフ』のクラブスイッチだけでなく、セガってデバイスにこだわっていることが多いですよね？

山中　特に社訓というわけではなく、どちらかというと社風ですね（笑）。

村山　セガには、「アーケードでしかできないことをやろう」という人が多いんだと思います。『トップスケーター』（※3）や『犬のおさんぽ』（※4）など、「アーケードならでは！」というものも多いし、僕らも自然にそう考えていたのかもしれません。できる限り、ほかではやっていないことをやりたいし、やりたいこと自体も際限無く出てくるんですよ。『モンキーボール』で採用したバナナ型レバー（※5）や、『スパイクアウト』のスピーカー（※6）みたいにね。

山中　でも、クラブスイッチに関しては、社長の一声とメカトロ研のおかげ。これに尽きますね。

用語解説

※1　バット型スイッチ
セガの野球ゲーム『ダイナマイトベースボール』『スーパーメジャーリーグ』に搭載されていたデバイス。野球好きなら一度は遊んだであろう、某野球盤に似た操作感がプレイヤーの心をくすぐった。

※2　メカトロ研究開発部
セガが誇る開発部署の一つで、主に筐体など機械的な部分の開発を手がけている。代表作といえるのが、かの有名な『アウトラン』だ。ゲームに合わせて緻密な動きをする筐体に、当時のプレイヤーは熱中した。

※3　トップスケーター
『エアトリックス』や『オーリーキング』の前身といえるのがこの『トップスケーター』だ。これらに一貫してみられる姿勢は「かっこよさ」を追求していること。この筐体で遊ぶときは、無様なへっぴり腰を見せたくないという想いでいっぱいだ。

『セガゴルフ』ってこんなゲーム

ICカードによるデータの保存、タッチパネルによる直感的な操作、クラブスイッチのそう快感など、さまざまなおもしろ要素がありつつも、片手で簡単に遊べるという気軽さが人気の秘密だ。残った片手は、ジュースを飲んだり、タバコを吸うのが正しい姿（?）。

お話してくれたお二人

Tohru Murayama
株式会社セガ　AM研究開発本部
第二AM研究開発部 プランナー

Junichi Yamanaka
株式会社セガ　AM研究開発本部
第二AM研究開発部 ディレクター

「パッチン、楽しいよ」って

――それでは、公式大会モードについて質問です。ランキング上位のプレイヤーはものすごいスコアをたたき出していますよね？　これは想定内ですか？

村山　いやいや、想定外です（笑）。この前行なわれた大会のルールに、エナジーがゼロというのがあったんです。だから10アンダーくらいが限界だろうと思ってたんですが、初日から10アンダー、11アンダーの人がズラーッと並んでいて、最終的には13アンダーまでいきましたからね。「こんなスコアはありえない！」って思いましたよ（笑）。

――そういった上位陣の中で、特に「この人！」という具合に、印象に残っているプレイヤーは居ますか？

村山　今までで一番すごいと思ったのは、「第一回ニアピンキング大会」で平均5.24y以内という、ものすごい記録を出した「雪崩」さんですね。この人のプレイは本当に見てみたいです。

山中　一番最初に大会を制覇した「★きんたろー」さんも注目ですね。大会では常に上位にランクインしてますね。この人は「初代3ホールズ王」という特別称号を持っているんですけど、もう一回優勝すると新しい称号に上書き更新されるんです。いつ違う称号に変わるのかと、ドキドキしながらいつも見ていますね。

村山　最後は、「帝王」の一人である「Dary」さんですね。どうも川崎の人のようで、セガの近くにあるお店の店内ランキングで1位だったんですよ。あの時は時間さえあれば、待ち伏せして一目見ようと思ったくらいです（笑）。

――それではいよいよ、次の「セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー Version 2005」について教えてください。どのような変更点があるのか、おしえてください。

村山　大きな変更点は、新モードの追加ですね。まだ詳しくは言えませんが、現行バージョンでラウンド中に発生する「Challenge」をこなしていくものや、パターゴルフのようなものを考えています。

――それだけでもかなりゲームの幅が広がりますね。

山中　演出やグラフィックなども大きく変化します。現行バージョンでは、いろいろな面で「地味」といわれていたんですが、イイ感じの新アイテムとか派手なエフェクト、あと、屋外でやるスポーツであるゴルフを、よりリアルに表現するために「天候や時間の変化」を盛り込んでグレードアップさせています。

村山　ゴルフって天候で大きくスコアが変わってくるスポーツですよね。どうしてもそのリアルさを出したかったんです。明るいときと暗いときでは、距離感や方向感覚が狂うだろうし、雨が降っていれば晴れた日と同じようなボールの転がりはしないんです。新バージョンでは、より「自然」というものを再現していこうと思っています。

――最後にもう一声！

村山　う～ん、詳しくは言えませんが、店内対戦もパワーアップしてますよ。

山中　あと、アイテムの「争奪戦」とか「トレード」とかね（笑）。

自分ではなかなか手に入れられなかったアイテムが、「争奪」や「トレード」で手に入るようになるなら、自分好みのコーディネイトもしやすくなる。今まで以上に、キャラクターへの愛着が深まるのは間違い無し！

村山　期待を裏切らない作りになってますんで、期待していてください！

――最後に個人的な質問です。女キャラのオッパイが揺れ過ぎだと思うのですが、これはだれの趣味なんですか？

ビデオゲームで「乳揺れ」を青少年に印象付けたのは、某3D対戦格闘ゲームだ。あのころは「すごい」と思っていたが、時代が変わった今では、ポリゴンの女キャラは胸が揺れることが必須条件なのか……。

村山　特にだれの趣味というわけではないんです。僕は以前『ビーチスパイカーズ』（※7）の開発に関わっていたんですけど、プレイヤーの方々から「このゲームの乳は揺れないのか!?」という意見が多くて……。でも、揺らしてくださいと頼んだわけじゃないですよ！　担当スタッフたちの魂が揺らしてしまったようです。でも見ても止めようとは思いませんでしたしね。むしろ「よし!!」と（笑）。止めるべきだったのかも知れませんが……。

――いえ、アリでしょう（笑）。

村山　あ、よかった。じゃあ止めなくてよかったんですね（笑）。でも横には揺れるけど、縦には揺れないんです。縦に揺らすと、回転しちゃうんで……。

――むしろ、回してほしいのでは？

村山　マ、マジっすか!?

――とまあ、余談はこれくらいにしておきましょう。それでは、新バージョンの発売を楽しみにしています！　本日はありがとうございました。

（3月4日　セガにて）

※4　犬のおさんぽ
まさにアーケードならではといえる筐体。フィットネスクラブで見られる、ウォーキングマシンとアーケードゲームが見事に融合した姿がこれだ。もちろんお姉さんは筐体の付属品ではない。

※5　バナナ型レバー
『モンキーボール』で採用していたのがこのバナナ型レバーだ。サル＝バナナの関係が強引だが、そのインパクトは絶大だ。

※6　スピーカー
凄まじいまでの臨場感を演出したのが、『スパイクアウト』筐体のサイドスピーカーだ。これでもかというくらいのド迫力で、ゲームにのめり込ませてくれた。

※7　ビーチスパイカーズ
水着姿の女の子達がビーチバレーをするという、Xboxの類似作のようなムフフ♡性に期待した青少年には若干がっかりな部分があったが、実はスポーツゲームとしてはかなりイイ出来になっている。

©SEGA ,2001　The Arena name and logo are registered Trade Marks of Descente,Ltd and Arena Distribution S.A., used under license by SEGA.　Produced under the authonty of The Coca-Cola Company, owner of the trademarks "Coca-Cola" and "Aquarius". Holiday Inn is a registered trademark of Bass Hotels & Resorts, Inc. Mikasa is a registered trademark of Myojyo Rubber Industries Co., Ltd.　Trademarks owned by third parties are used with permission.　© SEGA,1986　© SEGA, 1997　© SEGA,2001　© SEGA,1998

オジャマ特集第2弾！今回はピックアップ＆総まとめ!!

©1998 2004 KONAMI

前半では今まで公開されなかったレアオジャマ「なぞ色」、「横分身」を含めたオジャマ特集の続編をお届け！　後半は隠し曲の中から5曲をピックアップして紹介しよう!!　難攻不落の激ムズ曲で構成された「HELL12コース」のプレイ雑記もあるので見逃すな!

Text：赤男

ポップンミュージック12 いろは
■メーカー：コナミ
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発売日：稼働中(2004年12月中旬)
■使用基板：―

横分身
LV 3　コスト 8

ポップ君の左右に残像が表示されるオジャマ。チャレンジモードでは必ず「Hi-SPEED2」が付いていたので、低速でのプレイに慣れていない人が多い。

出現条件　全員の「選択した曲」or「オジャマ」or「キャラクター」が同じで勝利

一つのポップ君が三つあるように見えるので、同時押しが多い曲では特に気を付けたい。階段譜面でも、ゲージを減らす分には問題無い破壊力を持っているため注意が必要。Lv3の中でも最強オジャマの一つで、入手条件は困難。

なぞ色
LV 3　コスト 18

キング・オブ・オジャマとも呼ぶべき最強のオジャマ。一つひとつのポップ君の形や色がバラバラになるので、どこをたたいているか分からなくなってしまう。

出現条件　「全国制覇」

その破壊力に見合って、入手条件もかなり困難。そのためほとんどの人が所持していないけど、ランダムで時々出現することもあるので注意しよう。対策らしい対策は無く、慣れるしかない。とにかくチャレンジモードで練習しよう。

リフレクション
LV 3　コスト 10

相手が打ってきたオジャマをそのまま相手自身に跳ね返す防御系オジャマ。終盤に張ればオジャマによる妨害を無くすことができる。

出現条件　「リフレクション」「HIDDEN+SUDDEN」「なぞ色」「EXCITE+爆走」以外の全オジャマを取得

Lv3のオジャマなのでゲージが溜まるまでに時間がかかることと、自分の順位より下位のプレイヤーからLv1～Lv2のオジャマを連発されると防げないことが最大の弱点。しかし、そのデメリットがあっても十分使える!?

LV 1　コスト 4

出現条件　3曲とも「コンボTOP賞」「FEVERクリア」「1位」で、かつ「合計300000点以上」

プレイヤーの使用キャラクターが画面上で踊りだすオジャマ。キャラクターによっては、コスト4とは思えないほど強力なオジャマとなることもある。しかし、逆に全く効果が無い場合もあるので、ギャンブル性が強い。

NET対戦をプレイするにあたって、重要な要素の一つとなるオジャマカスタマイズ。「攻撃系」と「防御系」から強力なオジャマをピックアップしたので見てみよう！

攻撃系オジャマ
ふわふわ判定ライン
強制Low-SPEED
EXCITE

攻撃系はCOOLを削るものからコンボを切るものまでいろいろあるけど、全レベルで使える「ふわふわ判定ライン」がオススメ。「強制Low-SPEED」は急激にスピードが落ちるので、コンボが切れてゲージも減らせる強力なオジャマだよ。

防御系オジャマ
道連れ
リフレクション

防御系オジャマは、相手が打ってくるタイミングを読んで使うことが重要で、心理戦に勝たないといけない。「道連れ」は「刑事」以上の称号でないと使えない。それより下位では簡単なオジャマしかないので、頑張って耐えよう。

オジャマ対策

リフレクション・道連れ

防御系オジャマである「道連れ」や「リフレクション」を相手が持っていると、オジャマを打ちにくい。そこで、画面右に表示される三人の状態に注目。第三者が打ったオジャマを跳ね返したことを確認してから打つと、ノーリスクで攻撃することができる。

ほかにも、Lv1を打ってみて跳ね返してきたら、Lv3を打てばリフレクションは間に合わない。もし跳ね返ってこなかったら……。その場合は、また次の機会を狙おう。

オジャマまとめ

オジャマを駆使して勝つには、防御系オジャマと攻撃系オジャマをバランスよく使うことが重要。防御系オジャマばかりでも、あまりオジャマ攻撃が使われない「ガチバトル」で勝てない場合もあるし、攻撃系オジャマばかりでも、相手に効かないで点数を離される場合もある。使いどころによっては自分の武器が逆に相手の武器になってしまうことも……。NET対戦では、攻撃と防御のメリハリが大切だよ！

オジャマおもしろ現象

「リフレクション」や「道連れ」を発動中に「ランダム」の「オジャマゲージ満タン」がくると、防御中にもかかわらずゲージがLv3まで溜まる。防御もされているので、攻撃を一回くらった直後に連続で仕掛けることもできるよ。

自分以外の二人が「リフレクション」や「道連れ」を発動しているときに「ランダム」の全体攻撃オジャマが発動した場合、なんと二人分が跳ね返されてくるのだ。すると、オジャマの攻撃持続時間が3倍になってしまうよ。

音事典　Lv3の「なぞ色」はレアオジャマ。入手条件がかなり難しく、実力だけではなく運も兼ね備えていないと入手することはできない。同じく「横分身」もオジャマが同じという条件により、かなり入手しにくい。ちまたでは、すでにオジャマをそろえて「リフレクション」を持っている人が増えてきているので、最近はさらに厳しくなっている。何度もプレイしてこれらのレアオジャマをゲットしよう!!

ポップン秘伝忍法帖 隠し曲解禁の巻☆

4月中旬についに解禁！ ポップン秘伝忍法帖の隠し曲はもうプレイしてみたかな？ 今回はその中から、季節ごとに1曲ずつ＋"忍者ヒロイン"を軽くご紹介。まだ遊んだことが無い人やこれからやってみようかなと思う人は参考にしてね！

ニンジャ㊥ヒロイン
忍びアン子は恋の呪文
新腹筋忍者台 feat.meli♥melo

話題の小学生ユニット「meli♥melo」が歌う、和風ポップソング。譜面はトリッキーなリズム押しや同時押しが各所にあり、手強いぞ。忍者シリーズ伝統の最後のアレもしっかりあるのだ。

シノビアンコ

春
うそつき▽ハイパーロックンローレ
エイプリルフールの唄
AKIRA YAMAOKA

IIDXシリーズで有名な「AKIRA YAMAOKA」がポップンに初登場!! ビートサウンドを余すことなく発揮している。譜面は同時押しがメイン で、中盤のリズムを崩さないことが重要。

HIPOPO & TAMAYO

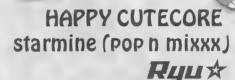
秋

HALLOWEEN
Trick or Treat!
Three Little Evils

Smile

お茶目なお化けたちが歌うポップンらしい曲。ちゃんと歌詞を聞き取れるかな？ BPM変化がかなりあるので、変わり目には注意しよう。いつものハイスピードオプションでプレイすると痛い目にあうかもしれないよ。

夏

HAPPY CUTECORE
starmine (pop n mixxx)
Ryu☆

IIDXシリーズの有名曲"starmine"がリミックスとして登場！ こちらは、和を連想させるお祭りリミックスになっているぞ。譜面は、階段と同時押しの多さが特徴だよ。

TRAN

冬

LAMENTO
雫
あさき

おんなのこ

ギタドラシリーズの大人気アーティスト「あさき」が『ポップン10』以来の再登場！ その「あさき」ワールドをご体験あれ!! 譜面は低速から高速へのBPM変化がポイント。

みんなはもう「HELL12コース」はやったかな？ 今回はなんと、トータルノート数が1100を超えているものばかり!! しかも全曲BPMが急変化するポイントがあるんだ。近年での史上最難のHELLコースと言っても間違い無い。

とにかくノート数が多いので、腕の疲労とも闘わなければならない。特に"ラメント(EX)"や"ヒップロック3(EX)"に至っては総ノート数が1400を超えているので、体力を温存しながらたいていかないと途中で力尽きてしまうほど。ゲージの減りも早いので、まずは完走をめざしてみよう!!

忍法帖の隠し曲を季節ごとにちょこっと紹介！ それぞれの曲は、ジャンルごとに合った季節に分けられているよ!! これらの曲以外にもまだたくさんあるので、プレイしてみよう!!

	ジャンル	タイトル	アーティスト
春	トゥイート	うぐいす	パーキッツ
春	トイボックス	redraw lots	マロンちゃん
春	ヴィヴァーチェ	Citta' del sole	Q-mex
夏	レイニー	rings on the water	PEACH TREES
夏	UFOテクノ	Far e@st network	dj nagureo
夏	タナバタ	白いとび羽根	ミシュカ
秋	J-ソウル	KOUYOU	youhei
秋	ナーサリー	もりへいこうよ	もりのおんがくたい
秋	ガムラン	Klungkung 1655	simon
冬	クリスマスプレゼント	Pop'n Xmas 2004 ～電子ノウタゴエ～	strawberry barium "s"
冬	J-ジャズ	Think of You	Mr.Valentine
冬	にょろロック	こたつとみかん	ピンクカプセル

音事典 「HELL12コース」にも入っている"敬老パンク"。実はこの曲、ノーマルとハイパーの譜面に違いがあるのだ。難度が違うんだから当たり前なんじゃないの？ と思ったそこの君、甘いぞ！ ハイパーではポップ君を押したあとにBPMが急速に落ちるけど、ノーマルではBPMが下がってからポップ君を押すのだ。この両方の譜面の違いを頭に入れておくとBADを出さずに済むよ!!

間近に迫った闘劇'05決勝大会を前に、今回は本作の稼働から現在までの情勢の変化を年表にしてまとめたぞ！　本戦をより楽しむために、ぜひチェックしてくれ！

CAPCOM FIGHTING Jam	
■メーカー	カプコン
■ジャンル	対戦格闘
■操作方法	8方向レバー+6ボタン
■発売日	10月中旬(稼働中)
■使用基板	SYSTEM246

©CAPCOM CO., LTD.
©CAPCOM U.S.A., INC. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

Text：アルカディア・カプジャムチーム

闘劇を楽しむための

カプジャムヒストリー

歴史を作るのは情勢の変化、情勢の変化が起こるとき、そこには因縁が生まれるのだ……

情勢の変化を知る

稼働当初はほとんどのキャラの最強説が噂され、情勢がなかなか安定しなかった本作。情勢が動く背景には必ずきっかけがあり、そこには因縁や対立が発生する。

今回は、闘劇本戦を前に、本作が稼働からどのような経緯で現在の情勢に至ったのかという、情勢の変化と攻略の流れを年表形式でまとめてみたぞ。

本戦前に本作の背景を知って、自分なりの見どころや、注目のプレイヤーを探してみよう！

だれもが夢見たドリームマッチだけに、序盤はなかなか情勢が安定しなかった。リュウやデミトリは使いやすく、人気があったが……。

驚がくのDVD

初回限定特別付録で付いてきたDVDには、恐るべき内容の究極連続技集が収録されていた。トッププレイヤーたちも、これには言葉を無くしたそうだ。

関西のライオン

関西方面では、『ウォーザード』キャラのレオの攻略が進んでいた。強力なリーチと投げを併せ持ち、新システムの応用も盛んに研究され、『ヴァンパイア』キャラに対して互角以上に闘えるのが強みだ。ほかの地域では使い手が少ないキャラなので、一発勝負の本戦では活躍する可能性は十分。闘劇2004『ヴァンパイアセイヴァー』優勝者の「ハイタニ」もレオを選択している。闘劇本戦で現在の情勢を崩し、大きな活躍ができるか？

『ヴァンパイア』&『ストII』キャラの台頭

稼働から間もないこの時期は、出展作から大きな変化が無かった『ストII』と『ヴァンパイア』のキャラが巷に溢れた。出展作から変化のあった『ストIII』、新システムの多い『ウォーザード』、オリジナルコンボの研究が満足にされていない『ZERO3』のキャラは、本作での戦い方を模索していた状態だ。ジェダは研究段階にあったため、性能を活かしきれずに苦戦を強いられた。しかし将来性が高く、多くの使用者が居たぞ。

稼働当初は、ほとんどのキャラに最強説が噂されていた。特に目立ったのはデミトリ、ムクロ、リュウ、ガイルなどで、対応力が高いという共通点があった。

カプジャムヒストリー補足：ゲームショーのステージイベントで、開発者のNEO-G氏は「ジェダの強さは最弱クラスでは？」という開発陣の見解を暴露した。しかし、稼働から時がたつにつれてジェダの評価は急上昇。現在の情勢では4強からも頭一つ抜け出ている。予選通過28チーム中、19チームにジェダが選択されており、メインで使用するプレイヤーも多い。

4強キャラの現状

一通りの情報が出そろい、4強という形で落ち着いたように見えた本作であったが、2月の下旬に予選を抜けた「ときど」のジェダの戦法がきっかけとなり、情勢は大きく動いた。都内のプレイヤーは「ときど」ジェダの戦法を素早く吸収し、それにより保たれていたはずのバランスが崩れた。現在は4強からジェダが頭一つ抜け出している状態だ。

ときどジェダ

「ときど」の戦法は、連続技からスプレジオで相手をダウンさせて、その後のセットプレイでループするというもの。1回のラッシュで与えるダメージは高くはないが、回避が困難なループ性の高い点が特徴だ。

これまでは大ダメージのラッシュから、敵をダウンさせられないことが悩みだったジェダ。「ときど」はダメージよりも、後の状況を重視した攻略を煮詰めていたのだ。

ユリアンの存在

予選に参加した「ウメハラ」のユリアンの強さに多くのプレイヤーが驚いた。以降の研究でユリアンの強さが浮き彫りになっていった。これにより、『ストⅢ』キャラが見直された。

使い手の力量に強さが左右されやすい『ストⅢ』キャラを選んだ「ウメハラ」。ユリアンの神髄を見せるか？

かりんの繁栄

序盤の予選で「マゴ」が見せた、ゲージ50%の状態からもオリジナルコンボで大ダメージを狙う戦法により、かりん使いが急増した。回避が困難な上、逆転性が高い強力な戦法だ。

ゲージがあれば、大ダメージを狙えるかりんのオリジナルコンボ。大幅に体力リードしても気は抜けない。

「生めそ」都内に登場

稼働から3カ月近くが過ぎ、各キャラの攻略も一段落した感があったこの時期。闘劇予選の調整に、使用人口の少ないハウザーのスペシャリスト「生めそ」が地元千葉から都内のゲーセンに現れた。苦戦を強いられた都内のプレイヤーはこの後、徹底したハウザー対策を立てたという。予選においても、その強さは健在で、強豪が集まった津田沼予選をほとんど一人で勝ち抜くパフォーマンスを見せていた。

闘劇決勝大会

2005年

・『ストⅢ』キャラの見直し
・対応キャラの衰退
・4強キャラの安定

・中堅キャラの研究
・ユンの連係技が進化

・ジェダの最終形が発覚

本戦の見どころ

本作の見どころは、異種格闘技戦をトッププレイヤーたちがどのように闘うかだ。キャラの組み合わせによって試合展開が大きく変わるので、さまざまな駆け引きが要求される。絶対的なリーチの差や、機動力の違いをいかにして克服するか、極限のやり込みによって思いもよらない対策が観られるだろう。闘劇優勝経験者である「ウメハラ」、「ハイタニ」、「ときど」、「マゴ」という四人に加え、多くの強豪プレイヤーが参戦する中で、勝ち抜くために必要なものは何か？　その答えは闘劇決勝大会で示されることだろう。

スペシャリストの存在

本作には中堅キャラを研究し、上位キャラと互角以上に渡り合うプレイヤーが居る。新宿で超有名なリュウ使い「ダン」や、巧みにムクロを操る『カプエス2』の実力者「こめまる」など、相当なやり込みと研究によって上位キャラを苦にしない。本戦ではこうしたスペシャリストの活躍にも注目だ！

スペシャリストはどのように上位キャラを倒すのか？

対応の限界？

各キャラの攻略が進むにつれて、相手に対応しながら闘うタイプのキャラを使うプレイヤーが減っていった。デミトリ、ムクロ、ローズなどは高性能ながら、扱いは難しい。

研究が進むにつれ、対応するよりも対応されにくいキャラの使用人口が増えた。

よもやまCFJ

本戦の見どころ補足　四人の優勝経験者のうち「ときど」と「マゴ」は二人で【覇者】というチームで本戦へ参加している。経験、実力がそろったこの二人が優勝候補筆頭だ。
本戦の見どころ補足2：本作の対戦が最も盛んといわれる「新宿モア」の２枚看板、「志郎」と「伊予」が組んだ【チキングルーヴ】は、本参加者中で最もやり込んでいるといわれる実力派。

今月は「あんみつ譜面の考え方」を伝授!

ビートマニアIIDX11 IIDX RED
■メーカー　コナミ
■ジャンル　DJシミュレーション
■操作方法　7ボタン＋1スクラッチ
■発売日　2004年10月下旬(稼働中)
■使用基板

反応系プレイヤーばかりになった昨今、今回はそんな時流に思い切り逆らって、「あんみつ」を使って高難度を誇る旧曲を攻略!! 「いかにして譜面を簡略化するか」が、今回のメインテーマ!!

©1999 2004 KONAMI

[TECHNO]

NEMESIS/D.J. SETUP [Another]

BPM＝164

6th style に登場した"NEMESIS"[Another]。中盤の「滝」の譜面密度はかなり濃いものの、7小節間も同じパターンが繰り返し出現するので、簡略化を試すにはもってこい。「あんみつ」の基礎を学びましょう。

POINT A　66～68小節目

法則を持った譜面こそ簡略化しやすい

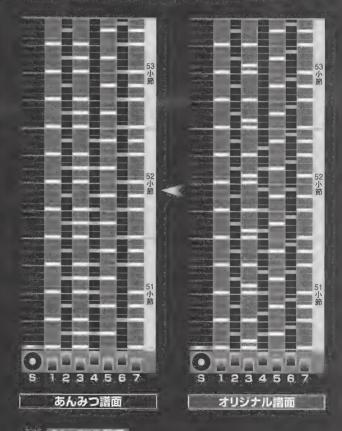
オリジナル譜面を見てもらえば分かる通り、完全に同じパターンのみが出現します。16分間隔になっている部分を8分間隔に修正すると、なんと二つの同時押しのみで攻略できてしまいます。暗譜する労力も低いところがポイントです。余談ですが、DP Anotherの左手側にも同じ譜面が登場、数多くのプレイヤーがこのあんみつを使って攻略していました。

[HARD TECHNO]

Holic/TaQ [Another]

BPM＝154

「3rd style」に登場し、通称「発狂譜面」のはしりとなった"Holic"[Another]は、今でも愛される大人気曲です。多くのプレイヤーを絶望にたたき込んできた恐怖の3小節、通称「滝」を簡略化してみましょう!!

POINT A　51～53小節目

ごちゃごちゃに潜む規則性を見付け出せ!!

1～3に注目すると、常に1＋3321＋3·2～であることが分かりますね。これを簡略すると1＋3·2＋3·1＋3·2～となるわけです。これで左手側はかなり簡単になりました。残る右側の譜面まで簡略すると上記のあんみつ譜面となりますが、これを全部暗譜するのは至難の業。左手側のみをあんみつでたたき、残りの譜面の処理に全力を注ぐ、という攻略法がオススメ。

本文中の略記について　スクラッチはS、鍵盤は左から**1234567**と太字で表記しています。譜面のオブジェクトの色に合わせて、白色になっているのが白鍵盤、グレーになっているのが黒鍵盤を表します。また、使う指に関しても**右親**:「右手の親指」を表しています。以下、右手なら人差し指＝**右人**、中指＝**右中**、薬指＝**右薬**と表記しています。左手は**左親**、**左人**……と同様の法則です。

[PROGRESSIVE]

V/TAKA [Another]

BPM＝150

「[illegible] style」に登場し、さまざまな同時押しが絡んだ16分間隔のシーケンスパターンでプレイヤーを苦しめた"V"[Another]。法則性を理解してしまえば、正直な譜面である分、簡略化はしやすいといえるでしょう。

あんみつ譜面　オリジナル譜面

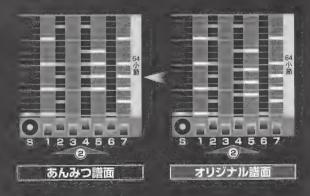
POINT A 62~63小節目

見切りが難しい部分を大胆に簡略化!!

白鍵盤のみで構成されたこの地帯、1+73+5~という交互連打から、3+5+71~という交互連打に切り替わるポイントが多少ながら厄介です。

そこで、前半部分に登場するオブジェをずらして、3+5+71~の交互連打で1小節すべてを処理してみましょう。なんと、これでもしっかりつながってしまいます。左手で1、右手でそれ以外として交互でたたけば、とにかく簡単になります。が、この程度の難度の譜面は普通にたたけるよう、練習したいところ!?

あんみつ譜面　オリジナル譜面

POINT B 64小節目

基本となるパターンもどんどん簡略化!!

2+74+5~の交互連打にバスドラムの1が絡むこのパターンは、"V"[Another]の基本シーケンスパターンといえ、64小節目以外にも頻繁に登場します。このパターンは4+5を後ろにずらし、2+4+5+7という同時押しに変換、8分間隔にしてしまえば、4分間隔で絡んでくる1のバスドラムと合わせても簡単に処理できます。

このように、効果的なあんみつを作るには、オブジェの出現パターンに法則性を見出すことが何よりも重要といえます。

76小節　75小節　74小節　73小節　72小節　71小節　70小節　69小節　68小節

S 1 2 3 4 5 6 7
③

あんみつ譜面　オリジナル譜面

POINT C 68~76小節目

基本パターン以外の簡略化

後半のシーケンスパターンのほとんどは64小節目と同じような、2+74+5~の交互連打に1のバスドラムが絡む、といったもの。したがって、あんみつの作り方もそれと変わりがありません。交互連打の後に登場する8分間隔の同時押し部分が、小節によってパターンが違うことだけ覚えておきましょう。

最も注意したいのが、69小節の発狂地帯。一応、簡略化した譜面を載せておきましたが、これをしっかり暗譜するのはかなりの労力を必要とします。割り切って、1+2+4+6+7·1+3+4+5+7~というパターンを繰り返す、と覚えておくのが効率的といえるでしょう。

最後の75小節目は8分間隔のみと、大幅な簡略化が可能です。覚えやすいので、練習しましょう。

攻略まとめ

[illegible]回は高難度の旧曲を中心に攻略していきましたが、16分間隔の8分間隔への変換、「BADはまり」しない同時押しへの変換など、「あんみつ」による攻略のエッセンスは十分[illegible]。効率良いあんみつを作るためには、シーケンスパターンに存在する規則性をいかに見出すかが重要ですよ!!

[illegible] "V"[Another]攻略補足 61小節目に登場する1+3+5+72+4+5~の繰り返しは、ある意味絶好のあんみつどころです。8分間隔で1+2+3+4+5+6+7の全押しをたたくことになります。

次期バージョン『European Clubs 2004-2005』について

土屋プロデューサーに直撃！

3月に開かれた全国大会の閉会式で公開された、ヨーロピアン クラブスのロケテスト情報。今回はついにロケテストが始まったそのヨーロピアン クラブスについて、WCCF開発陣のトップである、土屋プロデューサーに直撃した。

ワールドクラブチャンピオンフットボール
セリエA 2002-2003 Ver.2.1
■メーカー　セガ
■ジャンル　スポーツゲーム
■操作方法　専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日　2004年12月（稼働中）
■使用基板　NAOMI2

©SEGA, 2002, 2004　©Panini 2004
Su licenza di:
A.I.C SERVICE SRL

土屋プロデューサーインタビュー

ネットワークを使ったWCCFのこれから

過程としてのゴールパフォーマンス

——新しいバージョンではさまざまなポイントが変わっていますよね。

土屋　そうですね。チームマネージメント画面（※❶）やデモ画面といったところは一新されてます。あと、チーム名のアクセントを変えられる（※❷）ようになったので、ゲーム中ではプレイヤーが呼んでほしい音声でチーム名が読み上げられますよ。

——ゴールパフォーマンスも見どころの一つでは？

土屋　これは前からやりたかった要素の一つだったんです。でもそのアイデアが出た当時は、まずはゲームの質を上げるのが優先だったので、こういったおまけ的な要素は後回しになってしまったんです。で、そろそろやってもいいんじゃないか、ということになりまして。

——例えば、これまで排出されたカードなど、どんな選手のパフォーマンスが入っているんですか？

土屋　バティストゥータやアン・ジョンファンとかですね。

——マルティンスとかは？

土屋　ちゃんとバック転しますよ（笑）。こういったパフォーマンス（※●）を見るのってうれしいと思うんですよ。それから、日韓ワールドカップで、デル・ピエロがゴールを決めた後に天を指さしたシーンがありましたよね。それも入ってます。でもこのパフォーマンスは、デル・ピエロならどんなカードでも見られる、というわけではなくて、ITとAEじゃないとやらないんですよ。

——ITは分かりますが、何でAEでも出るんですか？

土屋　AEのデル・ピエロのスキルが「天に捧げるゴール」なんですよ。こういったこだわりって、本来僕の仕事なんです。でもこのデル・ピエロのパフォーマンスは、スタッフがこだわって、限られたカードでしか出さないようにしたんです。それを見て、「もう僕は引退しても大丈夫だな」って思いましたよ（笑）。

——これまでは特殊実況だけでしたけど、今後はパフォーマンスを探す、というのも面白くなりそうですね。

土屋　そうですね。かなりの数が入っているので、いろいろな選手を使ってみて、ぜひ見つけてほしいですね。これまでは、どうしても強い選手ばかりが使われていたと思うんです。連係を犠牲にしてでもパフォーマンスがある選手をチームに組み込むとか、こだわりを持ってチームを作ってみるのも面白いと思いますよ。これから先、この選手のこのスキルが使いたいからチームに入れる、という感じにできたらいいな、と思っています。もちろん全選手パラメーターも違うし、その選手なりの動きはするんですけど、その人だけのプレイっていうところまでは到達していないと思うんです。その課程の中で、例えば実況があったり今回のゴールパフォーマンスがあったりするんです。やっぱりゴール後のアクションって印象的じゃないですか。

——そうですよね。

土屋　ゲームの質を上げる、という意味では、こういった選手固有の動きよりも、出てくる選手全員に使われるモーションに手をかけた方がいいって思うんですよ。でも実際やってみて思うのは、やっぱりサッカーというスポーツが題材になっているんで、プレイヤーそれぞれがいろんなシーンを記憶していると思うんです。その記憶を呼び覚まされると、もっとやりたくなりますよね。「あの大会のあのゴールはすごかったよね」みたいな。実際ゲームにこういったゴールパフォーマンスを入れてみて、それを見ると過去の名場面がオーバーラップしてくるんですよね。

土屋　淳一

セガR&D本部、マネージャー兼プロデューサー。WCCFでも、シリーズを通してプロデュースを担当。現在はヨーロピアン クラブスの調整で大忙しとのこと。ロケテストをチェックしに、会場にちょくちょく顔を出しているとか!?

※❶ チームマネージメント画面
この画面以外にも、練習メニュー選択シーンなども変わっている。

※❷ アクセントを変えられる
アクセントを変えることで、ゲーム中でプレイヤーの理想とする発音でチーム名が読み上げられる。

WCCF事典　今回、ゴールパフォーマンスがあると判明したのは、デル・ピエロ、アン・ジョンファン、オバフェミ・マルティンス、ガブリエル・バティストゥータの4選手。いずれも、現時点で排出されているカードに関してのこと。新バージョンではヨーロッパの四つのリーグが登場するので、今からそれらのリーグのゴールシーンをチェックしてみるのもいいかも!?

第4回カップ ウイナーズ カップ開催 日本一の強者、ついに決定！

3月19日、有明で開催された「セガ ゲームジャム2005」の中で、第4回カップ ウイナーズ カップが開催された。全国のエリア大会を勝ち抜いた24名が予選リーグに参加。その中の上位8名が決勝トーナメントに進出となった。その決勝トーナメントでは、前回優勝チームのリアル@サーチが、初の連覇を予感させたが（最終結果はベスト4）、制したのはRハリケーン〈C・K〉。中央突破攻撃をメインとしながらも、しっかり敵のサイド攻撃を封じる独特なフォーメーション（5・3・2）で栄冠を勝ち取った。また、九州エリア大会優勝者のモーリーBAR・Evoが準優勝チームとなった。

優勝者はRハリケーン〈C・K〉

数々の激戦を制し、日本一に輝いたのは、関西エリア大会優勝者のRハリケーン〈C・K〉（上の写真前列右）だった。

トレード隊も大盛況

決勝大会の前にはアルカディアとファミ通の合同企画である、トレード隊が開催された。今回もVER2.1の新レアカードや、トッティ＆ネドヴェド両MVPが大量にトレードされたようだ。また、好評の（？）リフティング大会や、○Xクイズなども催された。

AIの変化について

――AIは変わりますか。

土屋　全体的なブラッシュアップをしてます。キーパーとスルーパス、マッチアップそしてシュートに関しては重点的にやってますね。

――局面ごとの動きってことですか？

土屋　そうですね。でもなかなかうまくいかないんですよ。これからロケテストでユーザーさんの意見も取り入れながら、できるだけのブラッシュアップを時間が許す限りやっていこうと思っています。ギリギリまでブラッシュアップは続けていくつもりです。

――ほかに重点的に手が入ったところはどこですか。

土屋　キーパーですかね。飛び出しやセービングといった動きが良くなってると思いますよ。そしてかなりの数のモーションが追加されています。でも、その辺のAIの調整ってスゴク難しいんですよ。あるところを直すと、別のところがダメになったりして。WCCFって、次に何が起こるか分からないドキドキ感ってあると思うんです。突然予想外のことをしたりとか。でもサッカーの予想外の行動が、サッカーというスポーツとしておかしくないところに落ち着けばいいかな、と。僕もプレイしていて何が起こるんだろう、と思いますからね。ものすごく危ういバランスが、あのフィールドの中で保たれているんですよ。AIがうまく作用し過ぎると、カードの配置が関係無くなってしまうし、その辺のバランスが難しいですよね。プレイヤーが操作できる部分を残しつつ、クレバーな部分を入れ込まなくてはいけないんです。

ネットワークの今後について

――大きな変更点にネットワークを使った大会があると思いますが？

土屋　これは店舗最強チームを決めようという目的から導入されたんです。そのための大会を一つ新しく作りました。その大会は、一番高いグレード（SSS）で店舗が好きに名前を決められるんですよ。そしてそこで優勝したチームがコンピューターに登録されて、エリア大会（※●）や全国大会に挑戦していくんです。

――リアルタイム対戦ではないんですね？

土屋　現時点ではリアルタイム対戦ではないですね。エリア大会以降はチームがデータ化されて、それをコンピューターが操作する、という形になります。

――作戦時[illegible]するんですか。

土屋　選手登録画面で同時にフォーメーションやメインの作戦を設定できるようになってます。

――WCCFが今後ネットワークを使ってやりたいことってたくさんあると思いますが、これはその第一歩といった感じなのでしょうか。

土屋　そうですね。大容量のデータ転送が可能なら、と思いますね。やっぱりコンピューターと戦うというのは擬似的な対戦でしかないので、ガチンコ勝負をやりたいと思うんです。カップウィナーズカップで優勝した人と対戦してみたい、とプレイヤーの皆さんは思っていると思うんです。そういったガチンコ勝負ができるっていうのが、このゲームのだいご味だと思うんですよね。でも実際のサッカーみたいに自分の地域を応援するっていう仕組みは曲げないと思いますよ。実際のサッカーと同じように、同じ店のチームを、その店のプレイヤー全員で応援する、といった仕組みを目指したいですね。

――新バージョンを待っているファンに一言お願いします。

土屋　ネットワーク大会にぜひチャレンジしてみてください。そのネットワーク大会に注目してもらうと、より店舗内のコミュニケーションが活性化すると思うんですよね。店舗優勝者がどこまで勝ち上がったのか、そして現時点でだれが店舗でナンバーワンなのか、といった話題が常に店の中で話されるといいですよね。これによってWCCFの周りが、僕たちが理想とするゲームセンターの形になっていくと思うんです。

● パフォーマンス

現在排出されている選手ではほかに、モンテッラの飛行機のポーズやピエリの両手を耳に当てるポーズなどがあるが、それらも再現されるのか？

※● エリア大会

[illegible]が競うエリア大会の大会は、店舗優勝者が決まった翌日に開催される。その様子は、リアルタイム、またはダイジェストで各店舗に配信され、レギュラーリーグ時のメインモニターに映し出されるそうだ。

今回、インタビューした時点では、ロケテストの真っ最中だったヨーロピアン クラブス。ゲーム中ではデモムービーといったグラフィックだけでなく、選手のAIも新しくなっているとのこと。次回は2002-2003のカードを使って、実際にプレイしたインプレッションをお届けする予定だ。

大人になっても忘れない！　僕らの戦いはまだ始まったばかりだ！

カオスブレイカー	
■メーカー	タイトー
■ジャンル	対戦格闘
■操作方法	8方向レバー＋4ボタン
■発売日	2004年12月中旬（稼働中）
■使用基板	TAITO Type X

愛と呼ぶには大げさだけど、オレたちの『カオブレ』への想いは本物。今回はさらにディープな体力測定ネタに挑戦。子供に、孫に『カオブレ』のことを伝えたいやつだけついて来い！

©TAITO CORP.2004

多くの謎に迫る カオブレ調査隊

オレたちはカオブレ調査隊。母ちゃんに内緒で『カオブレ』のラスト・ミステリーをむさぼるように調べたぜ！

検証その1 カオブレ体力測定

カオブレ調査隊はまず、各キャラクターの体力の測定に着手した。しかし、そこには打撃力、魔法力という罠が潜んでいたのだ！

『カオスブレイカー』の攻撃には打撃、魔法の二種類がある。剣や杖などの物理攻撃のダメージは打撃力、フィーナのジャッジメント（光弾の飛び道具）などとは魔法力として区別される。そこで、体力測定では打撃力と魔法力の二つを絡めて調べてみた。

キャラクターの防御力も魔法力と打撃力に左右される。フィーナを例に挙げると、魔法力攻撃では小ダメージしか与えられないが打撃力攻撃では大ダメージ、という具合だ。左の体力測定では、アイテム装備無し体力満タンから同じ技を何回当てると倒すことができるかを全キャラで試してみた。調査結果からは、打撃力魔法力に耐性があるキャラでは、ダメージ量がはっきりと違うことが分かる。

防御力は2種類！

打撃		魔法	
[illegible]	[illegible]	ラムダ	15発
[illegible]	[illegible]	サンドラ	14発＋削り4
カースヘッド	13発	カースヘッド	14発
エリオン	12発＋削り3	エリオン	15発＋削り6
フィーナ	10発＋削り3	[illegible]	14発＋削り1
イヴェッタ	10発＋削り5	イヴェッタ	13発＋削り5
ドルガン	13発＋削り6	ドルガン	15発
バルガン	12発＋削り4	バルガン	14発＋削り1
ゲルハッセンII	13発＋削り2	ゲルハッセンII	13発＋削り3
マーラ	11発＋削り2	マーラ	15発＋削り3
ナーガル	11発＋削り4	[illegible]	[illegible]
ヴリトラ	11発＋削り5	ヴリトラ	13発＋削り6
[illegible]	[illegible]	ゴブリン	14発＋削り3
[illegible]	[illegible]	トロル	14発
[illegible]	[illegible]	オーク	13発＋削り4
ゾン	11発	[illegible]	15発＋削り3
ンシドル	13発＋削り2	ンシドル	14発＋削り2
ベルンハルト	12発	[illegible]	[illegible]

打撃防御力※トロルの→B×n　魔法防御力※ゾンのB攻撃×n

体力測定の打撃攻撃はトロルの➡B攻撃。魔法攻撃はゾンのB攻撃を使った。立ち状態で体力が回復するトロルはしゃがませたぞ。

検証その3 アイテムで攻撃力はどう変わるの？

打撃力UPアイテム

打撃力UP効果のあるアイテムのSAを使用し、ヴリトラのマナ・バーストを当てた。残った体力を比べるとその差は一目瞭然だ！

- 通常
- エキストラバレット　打撃力UP率 Ⓓ
- ゴブリンスピア　打撃力UP率 Ⓒ
- ノートウエポン　打撃力UP率 Ⓑ
- ルーシアクス　打撃力UP率 Ⓑ
- デモンクラブ　打撃力UP率 Ⓐ
- パワーブレスレット　打撃力UP率 Ⓐ

魔法力UPアイテム

魔法力UP効果のあるアイテムのSAを使用したフィーナを使いマナ・バーストを当てる。残った体力を比べて増加率を調べた。

- 通常
- エビルスタッフ　魔法力UP率 Ⓒ
- ダークスタッフ　魔法力UP率 Ⓒ
- デススタッフ　魔法力UP率 Ⓑ
- パワーブレスレット　魔法力UP率 Ⓐ

検証その2

BLOCKとは相手の攻撃を受けた時、その攻撃を完全に無効化するというシステム。意図的に発動させることはできず、条件は完全にランダム。ただし、発動の確率を上げることは可能だ。

BLOCK率を上げるなら、アイテムはコレ！

BLOCK発生時はブルーのエフェクトをまとう。相手の攻撃を完全無敵でムシできるぞ。

アミュレット

検証の結果、最もBLOCK確率が高かったアミュレット。特に、SAを発動したときのBLOCK発生率は驚きであった。なお、ホーリーシンボルにはBLOCK率増加特性はないようだ。

	ホーリーシンボル	アミュレット	マジックシールド
ラムダ	N:0/200 SA:1/200	N:14/200 SA:16/200	N:6/200 SA:12/200
サンドラ	N:0/200 SA:1/200	N:6/200 SA:26/200	N:10/200 SA:18/200
カースヘッド	N:1/200 SA:1/200	N:4/200 SA:32/200	N:6/200 SA:26/200

※BLOCKの発生率が上がるアイテムを選びノーマル装備状態とSA発動状態で攻撃を200回当て、何回BLOCKが発生するかを調べた。

骨の独り言

こんにちは、ンシドルです。『カオブレ』はマナゲージの状態による攻撃力ボーナスは無いみたいです。ホーリーシンボルにはBLOCKを発生させる効力は無く、打撃、魔法防御が上がるみたい。長い間ご愛読いただいた『カオブレ』は今回で最終回です。君の一生が終わったとき、アンデッドの世界でお会いしましょう。骨の目にも涙、またいつか！（アーミーダッシュで走り去る）

新品〜中古まで
業務用ゲーム機・ゲームソフトは
テッシンにおまかせ！

本社移転しました。
★当社は通販専門店です。

在庫のお問い合わせは下記アドレスまで
http://www.tessin.co.jp/

テッシンクリエイト
（株）哲信クリエイト
大阪市住之江区平林南2-4-14
営業時間／平日10:00〜19:00
土曜10:00〜16:00（日曜・祝日定休）
TEL.06-4702-8777
FAX.06-4701-8787
E-mail tessin@tessin.co.jp

根強く遊ばれる名作たち

LONG RUN GAMES' BOOSTER

「遊びな奴!」で挑んだかい!!

頭文字D3 ARCADE STAGE Ver.

© しげの秀一／講談社
© SEGA ROSSO/SEGA
All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarksand/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved

『頭文字D』の全国大会もこれで通算4回目。見事4代目チャンピオンに輝いたのは、最年少プレイヤーだった!?

Text: キャサ夫

4度目の決着

2005年3月20日。東京は有明TFTホールにて『頭文字D ARCADE STAGE Ver.3』全国大会、その名も『史上最速伝説4』決勝大会トーナメントが開催された。

当日会場に集まった選手は、全国各地の店舗予選を勝ち上がってきた63名の猛者たちと、前大会優勝者の「RYBニュート」を推薦枠に加えた総勢64名。過去の大会で上位に名を刻んだ強豪も出そろった。しかし、ホントの決勝大会は、当日最終予選という試練を乗り越えてから始まる。当日最終予選は64名から4分の3を切り落とした残り16名。そこに残らなければ最後ステージの壇上に上がれない、厳しい戦場。最終予選では前大会出場者のぶつかり合いや、初登場の選手が波乱を巻き起こすなど、決勝に負けず劣らずの好カードも数多かった。

決勝戦は、ただただ「神奈川勢強い」の一言。何とベスト4のうち3名は神奈川勢。そんな中、修羅場を潜り抜け勝利したのは、前大会準優勝者の「青葉連盟トウカイテイオー@MP」だった。おめでとう!

有明TFTホールには選手以外にも、頭文字Dファンが数多く集まった。

2度抜かれても、3度抜き返す。手に汗握るデッドヒートだらけだった。

12歳とは思えない滑らかなハンドルさばきで「青葉連盟トウカイテイオー@MP」がリベンジ!

優勝 青葉連盟トウカイテイオー @MP

優勝コメント：優勝したぞ～!! これからもよろしくお願いします!

準優勝 青葉連盟9・6@MP

準優勝コメント：神奈川最高!! 泥農高!!

Technique Close-up 進化し続ける史上最速伝説!!

今大会、気付いていただろうか？ まず『ジャンケン』でシート権かコース選択権のどちらを取るかを決定するわけだが、皆条件が不利となるコースを選択していたことを……。素直に考えれば、スタート時イン側に位置できるシート権を選択した方が断然有利。しかし、今回は違った。理由は「コース選択側が相手の車を確認できる」からだ。つまり、相手の出方によって選出車種を変え、相手の車よりスタートの速い車を用いて先行逃げ切りを図るということだ。さすが、ウデがあっての戦略でもある。

試合前のジャンケンから読み合いは始まっていた……。

車種選択が運命を分けた。コースより、車を選ぶ方が最終的には有利!?

小手調べの前夜祭

現在、国内の『ソウルキャリバーII』の大会で最も古く、権威ある大会。「IKUSA」。3on3とシングル戦で行なわれる『IKUSA』は、過去既に3回開催されている。また、5on5をメインとした「IKUSA外伝」は、昨年春に続いて2度目の開催となる。

大会会場を「SCN」(『ソウルキャリバー』シリーズの大会を開催、運営する団体)の新聖地『KO・HATSU』へ移しての今大会。『外伝』とは銘打たれているものの、大会構成は「前夜祭3on3」、「本戦5on5」、「後夜祭2on2」という、怒とうの3日間開催。過去最大級の規模である。

初日から多くの遠征者を迎えて開催された「前夜祭3on3」は、第一回闘劇出場者が目立った。特に優勝チームの「夏への扉」(シャンファ)、準優勝チームの「おおさか」(マキシ)はチームの勝ち上がりに大いに貢献していた。

店内は通路までギッチリ『キャリバー』プレイヤーで埋まっていた。

闘劇出場という経験は大きかったか？　新鋭プレイヤーを抑え込む姿も多々見られた。

白熱する本戦

前夜祭の興奮も冷めやらぬまま、一夜が明けた。戦意昂揚のためか、溢れる闘志が抑え切れないのか、大会前に次々と筐体にコインを投入する選手たち。あからさまに殺気立つ者こそ居ないが、笑顔の裏には皆、それぞれの思いを秘めているように見えた。この「本戦5on5」の優勝候補筆頭は【ドン家(どんや)】。「刑事長」(ミツルギ)、「アルテナナイト」(ナイトメア)、「さるすべ」(アスタロス)という、闘劇上位入賞者陣に「あぷあぷ」(ナイトメア)を加えた、反則スレスレの布陣。これを取りまとめるのはご存じ、お祭り男「ドン・ばんちょ」(タリム)。自らが「おんぶにだっこ」と公言するこのチームの動向に、会場内の注目が集まった。これに対抗するは、前夜祭で優勝した【チーム阿波踊り】。チーム名をそのままに、「ザキ」(吉光)、「G・B」(キリク)を加え、今大会の完全制覇を狙う。

この2大チームが勝ち上がり、激突する構図が予想されたが、何と【チーム阿波踊り】が【大極砲】「凛ちゃん@プリティウィッチ」(吉光)、「ひぐたろう(セルバンテス)」の活躍により、予備予選で敗れてしまった。対抗馬が敗れたことで、が然優勝が近付いた【ドン家】は、全く危なげ無く決勝へ駒を進める。

ドン家
ドン・ばんちょ(タリム)、刑事長(ミツルギ)、さるすべ(アスタロス)、あぷあぷ(ナイトメア)、アルテナナイト(ナイトメア)

前夜祭優勝　チーム阿波踊り
ゼロ(タリム)、夏への扉(シャンファ)、ヤス(ナイトメア)
後夜祭優勝　暴れの上手いチーム
京橋将彦(シャンファ)、ACQUA(カサンドラ)

Technique Close-up　ガード時のノックバック

技をガードしたときのノックバックが大きい本作では、有利な場面で即二択を仕掛けに行くのは、必ずしも正解とはいえないようだ。優勝に貢献した「刑事長」は、ガード後有利になったとしても、ノックバックが大きい技には若干遅らせての打撃や、横移動からの打撃を多用していた。「あえて遅らせる」という選択も勝つためには必須だといえるだろう。

「遅らせての打撃」が実は結構機能する本作。安直な二択は厳禁か？

波に乗ったプレイヤーが、一気に三人、四人抜く光景が多々見られた。

注目チーム以外でも激戦が多発。勝負が決まる一瞬まで分からない試合ばかりだった。

「ドン・ばんちょ」は試合での活躍は少なかったが、精神面でチームを支えていた。

刑事長の壁崩れず

決勝は、勝つためだけに集められた混成チーム【ドン家】と、ホームを同じくする盟友が集まった江戸川区平井の最強チーム【ピストル亭キャリバー部】で争われた。

先鋒戦は「ドン・ばんちょ」を「牛」(吉光)が倒すものの、続く「あぷあぷ」(ナイトメア)が爆発。「牛」から「ピストル丸」(アスタロス)、「H・K」(ラファエル)まで三人抜き。大きくリードされた【ピストル～】は悩んだ末、副将に「ちょも」(シャンファ)を起用。「後ろにだれか居てくれた方が伸び伸び闘える」と公言していた「ちょも」は、その言葉通り破天荒な闘いを見せる。勢いに乗って、大将「刑事長」までを引きずり出すことに成功！

追われる立場となった「刑事長」だが覇者の余裕か、慌てず冷静に「ちょも」を倒し、決着の舞台を整える。前大会で「刑事長」と闘わずに優勝している「おおさか」が熱望していたカードがついに実現。今まで積み重ねてきたものをすべてぶつけた「おおさか」だったが、「刑事長」の居る頂には後一歩届かなかった……。

百戦錬磨の「刑事長」の間合い取りが、「おおさか」にペースを握らせず優勝を決めた。

まだまだアツイよ！

©SNK PLAYMORE 2004　©2004 Yuki Enterprise
※『サムライスピリッツ零SPECIAL』は(株)SNKプレイモアの許諾を受けて、(株)悠紀エンタープライズが開発するものです。
※『サムライスピリッツ』は(株)SNKプレイモアの登録商標です。

熱冷めやらぬ『サムライ』の2タイトル同時大会をミニリポート。

Text: キャリ3待ちのもみあげ王おおさか

今回で3回目となり、サムライ界の中では多くのプレイヤーに認知される大規模な大会となってきた「ドン・ばんちょ杯」。今回は、『サムライスピリッツゼロ』&『サムライスピリッツ零SPECIAL』の2本で総合ポイントを競う。

二日間におよぶ長丁場、並み居る遠征者を退け総合優勝したのは、『サムライスピリッツゼロ』準優勝、『サムライスピリッツ零SPECIAL』優勝の【ダウソ厨】だった。

第三回ドン・ばんちょ杯

優勝　優勝

サムライスピリッツ零SPECIAL & 総合優勝　ダウソ厨
うてる(蒼月)、どれみふぁでぐち(シャルロット)

サムライスピリッツゼロ優勝　麦わらファンクラブ
キース(妖怪 腐れ外道)、やま(風間 蒼月)

アーケードゲームライブラリー

text:小山祥之　　koyama@VGL.jp
(協力:VGLプロジェクト/あまちゅあらいん)

第29回　紅白団子はパズルの砦を歩く

フィッター

丸いロボットを操作して、中央の9個の白玉をすべて赤玉に入れ替えていく固定画面アクションゲーム

パズルゲームとモンスター

80年代初頭は数々のチャレンジ精神を持つゲームが登場し、新たなジャンルを作り上げていく、という流れの繰り返しであった。そのころ生まれたヒット作のいくつかは、私たちの記憶に深く残っているが、面白い要素を含みながら忘れられてしまった名作ゲームは数多い。今回はそんなゲームのひとつ『フィッター』を取り上げてみようと思う。

81年秋、タイトーが発売したアクションゲームの『フィッター』。80年代初頭、タイトーは数々の中ヒット作を生んではいたが、急速に進むビデオゲームの表現における技術面では、他のメーカーに追い越されようとしていた。この『フィッター』は、Z80系基板を用いた固定画面のテーブルゲームであり、80年に発売されヒットした迷路アクションゲーム『ルパン三世』(タイトー80年4月)の路線を継承するゲームだった。発売当初は、後に大ヒット作となった『パックマン』(ナムコ 80年8月)の影にかすんでしまい、あまりパッとしない『パックマン』系ゲームの一つ、としかとらえられていなかった。しかし、『インベーダー』時代の遺産ともいえるタイトーの多数のロケーションと、販売網を通じ全国に出回っていく。そして、ちょっとした流行要素やアイデアの盛り込みが多くのファンを引き付け、ゲーム開発は技術がすべてではないことを市場に気付かせるきっかけとなった作品でもあった。

『フィッター』は縦画面の迷路アクションゲームで、プレイヤーが操作するのは、シルクハットをかぶった丸い体に手足が生えた〝ユア・ロボット〟。画面上の赤ロボを捕獲すれば赤く変化し、白ロボを捕獲すれば白く戻る性質を持っている。敵は、ゲームスタート時に迷路右側で眠っているボスと、その仲間である四匹のモンスター。このゲームは「浮遊するドットイート+パズル」とでもいうべき複合システムで、アクションパズルゲームという新境地を切り開いた草分け的存在のゲームでもある。

『フィッター』の基本画面

4方向レバーで自機(ユア・ロボット)を操作し、敵モンスターをかわしながら赤ロボを取って自機を赤く変える。その状態で中央部に飛び込んで玉を入れ換え、白玉をすべて赤玉にしていく。通常、プレイ中はレバー一本でプレイする。

迷路を歩く白と赤のロボ

ゲームのクリア条件が、中央部の玉を全部赤に入れ替えるという設定であるため、単純なパターンは通用しない。基本的には手近な赤ロボを次々と捕獲し、自分を赤く染めてから中央部に入ることを繰り返して、クリアを目指していく。しかし、途中で白ロボを捕獲してしまうと白に戻ってしまうので、そのときはまた赤ロボを捕獲しなければならない。さらに敵モンスターが進路をふさぐので、ときには敵に追われながらその行程を進めなければならなかった。

中央部の9個の玉は上から入れば下へ、右から入れば左へと玉を押し出して色が入れ替わる。また中央部への入り口は縦横方向が交互に開き、同じ方向から連続して玉を入れられないという厄介な仕組みになっている。また敵に追われるなどして白い状態で赤玉を押し出してしまうと、ゲームの進行が後退するというパズルの要素も含まれていた。

お助けアイテムとしては、王冠をかぶった赤ロボ(レッドキング)がある。これを捕獲すると敵を一時眠らせられ、画面上のロボがすべて赤に変わる。黄ロボ(スレーブモンスター)というキャラも居て、これを捕獲してしまうと画面上の赤ロボがすべて白に変わってしまうのだ。そしてロボットは捕獲するたびに一機補充されるようになっていた。また、次に出現するロボは画面上部に8台まで表示されているため、次に何色が出現するかが分かるようになっていた。ほかのキャラもこの待機場所から登場するため、とにかく次々と捕獲して、早くレッドキングを出現させることが重要であった。

ロボ捕獲時は、自機の動きが一瞬遅くなるので敵に追い付かれやすい。しかも当たり判定も大きめであるため、曲がり角でやられてしまうということも多々あった。操作感覚の面では少々きつめのゲームだったが、アクションと同時にパズルを考える面白さが、ゲーム内容をより深いものにしていたといえるだろう。

ゲーム中、1面クリアするごとに「エレクトロニクスキューブ」というボーナスステージが登場する。キューブをずらして制限時間内に指定された色にそろえれば、ボーナス点が入るという仕組みになっていた。

常に判断と戦略を求められるゲームであったため、その

『フィッター』のインスト

ゲームの進め方が説明されているが、当時のゲームとしては複雑な内容であるため、その奥の深さは実際にやってみないとわからなかったかもしれない。

T.T.フィッター

株式会社タイトー
TAITO CORPORATION

©1981 TAITO CORP.

アイデアの面白さに熱中したプレイヤーも多かった。また『パックマン』が大ヒットしたアメリカを含む海外でも中ヒット作となり、当時多くのプレイヤーに遊ばれた。

ちなみに日本国内で出回ったのは『T・T・フィッター』というタイプのものがほとんど。タイトー製テーブル筐体タイトルに冠されたほかの『T・T・』シリーズ同様、インストや説明書を除き『(主に海外で出回った無印の)フィッター』と内容の相違点は無い。『フィッター』はシリーズ化や移植も行なわれず、当時熱中したプレイヤーたちの記憶にのみ残る隠れた名作として語られている。しかしアクションパズルという複合システムの斬新さや、アイデアの盛り込みがゲームを面白くするという基本的なことを改めて分からせてくれたゲームであったのだろう。

『フィッター』のボーナス面

レバーとボタンでキューブを回し、指定された色の並びを完成させればボーナスとなる。早く完成させれば、1回のボーナスステージで二回、三回とチャレンジできるため、思考だけでなく素早い操作も求められた。

流行りモノの取り入れ方

『フィッター』のボーナスゲームは『ルービックキューブ』(日本ではツクダオリジナルが80年7月に発売)を真似た内容のものであった。81年に大ブームとなったこの玩具をモチーフにしたボーナス面を、ビデオゲームに取り入れたことが一部でも話題となった。わずか90秒だけ遊べる画面上のキューブゲームのために、『フィッター』をやり込んだプレイヤーも多かったと聞く。

当時ヒットした『クレイジークライマー』や『ドンキーコング』なども、その当時の映画や玩具などの影響が感じられる。流行を敏感にとらえ、ビデオゲームという映像の中に反映させることも、ヒットに必要な一つの要素だったのかもしれない。

読者には約25年前の流行を肌で感じた世代は少ないと思う。それぞれの時代に生まれたビデオゲームタイトルは、全く何も無いところからひらめきで生まれたのではなく、企画商品という思惑の産物であるとともに、その時代の技術や流行などから敏感かつ複雑に影響を受けながら誕生した。あるものは大ヒット作として名を残し、あるものは人知れず消えていったのだ。

画面という仮想空間の中で起こる宇宙戦争やキャラクターの戦いと、そのマシンを置くゲーム市場も、また戦いの舞台でもある。時代は常に白く染めるか赤く染めるかのパズルのような歴史だったのかもしれない。その一つのゲームが生まれた背景を考えながらゲームを遊ぶのも、時にはいいのではないだろうか。

募集

『アーケードゲームライブラリー』はゲームの歴史をちょっとまじめに振り返るコーナーです。扱ってほしいタイトルやなつかしのゲームの情報、オールドゲームの質問などをお待ちしております。新作の少ない現代に過去のゲームの築いてきた歩みを振り返りながら、アーケードゲームとは何かを考える場にできれば良いかと思います。過去の面白い映像や資料の投稿、レトロゲームについての意見なども聞かせていただければ幸いです。また、当時の話を聞かせていただけるオペレーターや、当時の開発者の方からのご意見もお待ちしております。

あて先はこちら

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
AGLコーナー

参考資料
/「ゲームマシン」1981年-1982年(アミューズメント通信社)
/「アミューズメント産業」1981年(アミューズメント産業出版)
/「オールドゲームの世界」シリーズ(流線堂)
/「究極ビデオゲームリスト2003」(AMPグループ/アマチュアライン)

[お知らせ]AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
http://amp.tri6.net　E-Mail amp@tri6.net

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

アーケーダー・ネオ

電界 接続

第64回 Text: 三重県の山本さん Illustrated by ムドウ

感度切替スイッチで業務用モニタを便利に使おう!

前号ではモニタの購入ガイド的な内容を掲載したが、今号からはモニタのカスタム化についての話題を取り上げていくぞ。カスタム内容は、いろいろな用途に対応できるようにする便利機能を付けていこうという趣向のものだ。

感度切替スイッチを作ろう

アーケードゲーム基板を取っ替え引っ替えしてプレイするときに面倒なのは、その度にモニタの調整が必要になること。これをどうにかしよう。

業務用モニタを便利に使おう!

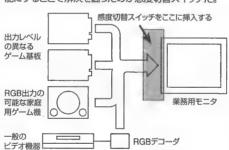
調整が面倒!

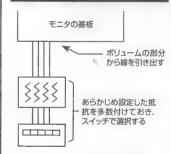
前号で、業務用モニタの導入は必然だと述べた。確かに業務用モニタが最善なのだが、ゲームセンターと違って、複数の基板を取っ替え引っ替え遊ぶ「アーケーダー」の場合、モニタ調整頻度の問題が残る。ゲーム基板ごとに調整ツマミのスイートスポットが違うので、基板交換の度に調整する必要があるのだ。

「表示位置」については、映像を小さめに調整しておくことで調整頻度を下げられる。しかし、「画面の明るさ」や「色調」については、そうはいかない。しかも、いざ調整するとなると、R、G、Bのゲイン、ブライト、バイアスを変更する必要があり、かなり面倒なのだ。

そこで、今回は「画面の明るさ」や「色調」をワンタッチで切り替えできる「感度切替スイッチ」と、その製作方法を紹介しよう。

感度切替スイッチとは

調整ツマミが各1個しか無いために頻繁な調整を強いられるならばと、それを複数用意しておき、切り替え可能にすることで解決を図ったのが感度切替スイッチだ。

今回の作例では、調整済みR、G、Bゲイン、ブライトの調整ツマミセットを5種類から、バイアスの調整ツマミセットを2種類から選択できるようにした。

感度切替スイッチの原理

感度切替スイッチの原理は簡単。モニタ基板のゲイン、バイアス、ブライトより線を引き出し、スイッチにて切り替えできるようにしているだけだ。

感度切替スイッチの製作 ①可変抵抗(ボリューム)の取り外しとリード線の引き出し

感度切替スイッチの製作は、可変抵抗(以下ボリューム)の取り外しから始まる。まずはモニタの基板からゲイン、ブライト、バイアスの各ボリュームを取り外し、開いた穴からリード線を引き出す。ボリューム1つにつき穴が三つ開くが、右図のように基板上のパターンにつながっている部分があれば、三つすべて別々に引き出す必要は無い。今回改造したのは、ナナオの25インチタイプ。右図は、そのモニタを例に取ったものになっている。

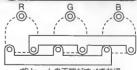
写真は、モニタ基板よりリード線を引き出したところだ。元から付いていたボリュームを小型の基板に移設して、正常に動くかテストを行なった。ボリュームを基板から外す際は、半田吸い取り線や半田吸い取り器を使うが、うまくいかない場合はニッパーで足を切り離し、1本ずつ抜くといいだろう。

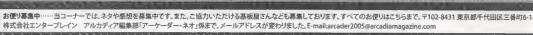
1 モニタ基板上のボリューム配線例 **ゲイン、ブライトの場合**

ボリューム

基板のパターン

図で表すとこうなる。引き出す線はボリューム1個当たり2本。R、G、B、ブライトの合計では8本になる。

2 モニタ基板上のボリューム配線例 **バイアスの場合**

ボリュームの両端がすべて共通

図で表すとこうなる。引き出す線はR、G、Bの各ボリュームの合計で5本になる。

感度切替スイッチの製作 ②スイッチの選定

今回の製作では、R、G、B、ブライトの4回路分の切り替えを、連動スイッチを使い一発でできるようにした。今回採用したスイッチの接点は、右図のようになっている。

連動スイッチは、一列に並んだボタンのうち一つを押すと、それまで押されていたほかのボタンが戻るという動作をする。押したボタンにつながった回路を一つだけ導通させることができるのだ。感度切替スイッチの動作は、この特性に負うところが大きい。

感度切替スイッチ（連動スイッチ）の動作

OFF時　　ON（押し込み時）時

導通　　導通

端子はこちら側を使用

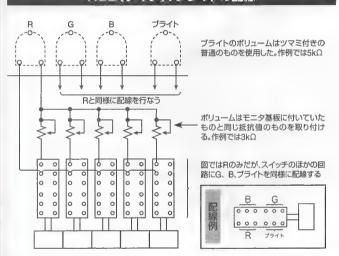
※連動スイッチは、ビデオセレクターなどによく使われているものだ

スイッチの入手先	
サトー電気 (http://www.satodenki.com/)	
部品表	
品名	数量
連動スイッチ4回路 15mmピッチ2連動	1
連動スイッチ4回路 15mmピッチ5連動	1

※そのほかボリュームも取り扱いあり

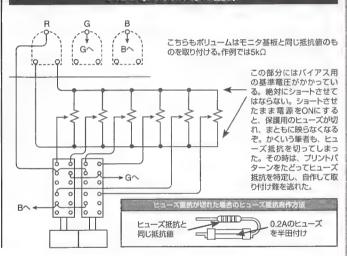
感度切替スイッチの製作 ③配線作業

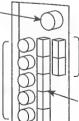
連動スイッチと同時に、元々モニタ基板に付いていたボリュームと同じものを、切り替えする分だけ用意する。RGB（ゲイン）、ブライト用に4個×5の20個、RGB（バイアス）用に3個×2の6個で、合計26個だ。モニタ基板に付いていたボリュームをうまく取り外すことができたら、それを流用してももちろん構わない。そして、ユニバーサル基板上に配置し、連動スイッチにつないでいく。具体的な配線の方法については、下図を参考にしてほしい。

RGB（ゲイン）、ブライトの配線

RGB（バイアス）の配線

感度切替スイッチ 作例紹介

一部ボリュームでない抵抗を使用してコストダウン。

裏側。ボリューム付きの基板をスイッチと一体化。

入力切替スイッチ
今回の製作には含まれないが、外部からのRGB入力を、ロータリースイッチで切り替え可能にしてみた。

ブライト調整用ボリューム
ブライト（明るさ）調整用のボリュームは、外から操作できるように取り付けた。この方が便利。

バイアス切替スイッチ
バイアス（動作点）切替スイッチはここに取り付け。

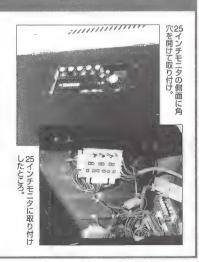
ゲイン切替スイッチ
ゲイン（増幅率）切替スイッチを切り替えると、横のブライトも切り替わる。

参考までに今回の作例を紹介しよう。筆者は利便性を求めて25インチモニタの側面をくり抜き、感度切替スイッチを取り付けた。今回の製作は結構面倒なものだが、完成するともの凄く便利で、筆者も長年愛用している。業務用モニタを愛用している人には、ぜひ製作することをおすすめしたい。

25インチモニタの側面に角穴を開けて取り付け。

25インチモニタに取り付けたところ。

ゲー事典 東京都の「P.N.：フラワーボーイ」氏より、お手紙をいただいた。曰く、ドリームキャストをゲーム筐体につなぐ方法を懇切丁寧に解説してほしいとのこと。誌面が2ページと限られているので、説明が駆け足になりがちな本コーナーで、どこまでフォローできるか……。取り扱いできるかどうかは今後の展開次第ながら、検討させていただこう。本当にネタ募集中！

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1984年／昭和59年

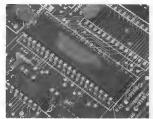
コナミ

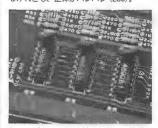
新入社員とおる君

開発元	コナミ	ジャンル	アクション
発売元	コナミ	操作系	4方向レバー＋2ボタン

システムボード	専用基板
CPU	6809＋Z80
サウンド構成	PSG
表示色数	カラー
スペック	±5V/＋12V

恐るべき新入社員 課長も同僚もノックアウト!

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

コピー対策のためか型番が削り取られているけれども、正体がバレバレ（Z80）。

いつぞやも話題にした、とっぴょうしもない配列のコナミ仕様エッジコネクタ。

ヒューズROM。地味だけれど、これがカスタムチップ。

DETAILS

ROM（プログラム）
メインCPU（6809）
RAM
クリスタル
音源?
サブCPU（Z80）
ROM（キャラクタデータ）
音声アンプ
ROM（サウンドデータ）
DIPスイッチ
36ピンエッジコネクタ
ヒューズROM

用語解説

BGMはビートルズ！：BGMにはビートルズの「ハードデイズナイト」を起用。当時中学生だった私に、ビートルズというものを教えてくれたのがこのゲーム。当時は、ゲームのBGMとして無許諾で有名曲が使われることがままあったので、本作も無許諾で使用しているのではと勘ぐる人も居るようですが、きちんと許諾を取って使用しているものなので、勘違いの無きよう。インストカードに、JASRACの許諾番号がちゃんと印刷されています。

HARDWARE CHECK

構成部品にはTTL-ICと、ROM、RAM、CPUくらいしか見当たらない、80年代前半によくあるごく普通の2枚基板です。コピー対策のためか、CPUなどのシルク印刷による型番は削られて消されていますが、容易に推測できる一般的なCPUが使用されているため、実際にはあまり意味はありません。DIPスイッチ近くに、ヒューズROMとおぼしきICが三つほど並んでいます。これが特徴といえば特徴になるでしょうか。

インストカードにさん然と光る、JASRACの許諾番号。

©KONAMI 1984

君は知っているか?

各面に配置されたハートを集めて、部屋から部屋へ進んでいくゲーム。ハートをすべて集めた暁には、彼女をデートに誘うことができるという設定です。1面ではハートは同僚のイスの上にあるため、同僚をレバガチャによるヒップアタックで突き飛ばして拾います。当時は、この動作が斬新でありました。

とおるくんの行く手を遮るのは、席を立つと迫り来る「悪山課長」、「コックさん」、「掃除オジサン」たち。彼らは、とおるくん標準装備のヘッドバットのほか、ボールや肉のアイテムを投げて足止めさせることができます。

このゲームのじれったいところは、ミスるとそのステージのハートが取り直しになってしまうところと、ラインがズレていたり間合いが合わないとヘッドバットが決まらないところ。プレイには、慎重さが必要とされます。

本作は、当時定番のフィーチャーとなりつつあった隠しキャラもしっかり採用。1面では悪山課長のイスにヘッドバットを打ち込むと、黎明期のコナミの看板キャラ、サーカスチャーリーが現れます。

コミカルな演出、そしてビートルズの名曲で楽しげな雰囲気。

『新入社員とおるくん』の海外版は『MIKIE』といい、主人公は学生。学校が舞台のゲームとなっている。それはそうだろう。会社のロッカールームにバスケットボールがあることについては、相当好意的な解釈をしないと「アレッ」ということになってしまう。授業をエスケープして、彼女とデートをしにいく不良学生を描いたのが本作の本来的な姿なのだ。（編集）

Arcade Software+Hardware
Mak Japan マックジャパン

新作予約 〆切りまでにご連絡頂ければ 確実GET！

高価買取 基板1枚より即査定致します どこよりも高く！

中古予約 入荷時ご連絡でGET率大幅UP！ 1ヶ月間有効

新作・旧作・大型系など続々入荷中です！
大型機械売買も取扱い有！御一報下さい！

営業時間：平日11:00～19:00/土曜10:00～19:00/日祝10:00～18:00

個人様はもちろん業者様も大歓迎！
JR秋葉原駅より徒歩5分！ご来店お待ちしております！

バトルガレッガ攻略DVD
¥5,800(税込)

式神の城II ¥6,090(税込)

斑鳩イカルガ ¥5,040(税込)

JAMMAハーネス 無料ご提供中！ R号新品コントロールBOXをご購入頂くと最新のJAMMAハーネスをお付け致します！

コントロールBOX 新品

AV7000 (限定品) ¥27,300(税込)
唯一のセパレート型で周辺パーツが充実！
Σ9000TB (コントローラ部) ¥15,750(税込)
闘神 ¥31,290(税込)
ボードマスター(スラストパネル仕様) ¥50,400(税込)

大型：
ナイトストライカー
アウトランナーズ
ラッドラリー
パワードリフト
ダートフォックス

CPIIマザー¥2,100(税込)	NAOMIマザー¥5,250(税込)	AWマザーボード¥29,400(税込)
D&D(ROM)¥10,500(税込)	NAOMI2マザー¥29,400(税込)	GGイスカ(ROM)¥26,250(税込)
D&DII(ROM)¥23,100(税込)	CPvsSNK(ROM)¥1,050(税込)	ランブルFR(ROM)¥18,900(税込)
AvsP(ROM)¥33,600(税込)	DOA2(ROM)¥3,150(税込)	ゼクセクス¥21,000(税込)
斑鳩(ROM)¥8,400(税込)	Sアウト(ROM)¥10,500(税込)	グラディウスII¥26,250(税込)
怒首領蜂大往生¥26,250(税込)	KOF2003¥8,400(税込)	G-NETマザー¥15,750(税込)
エスプレイド¥26,250(税込)	SVCカオス¥8,400(税込)	式神の城(ROM)¥8,400(税込)
エスプガルーダ¥44,100(税込)	月華の剣士(ROM)¥1,050(税込)	サイヴァリア(ROM)¥4,200(税込)
ドラゴンブレイズ¥15,750(税込)	月華の剣士2(ROM)¥2,100(税込)	すくすく犬福¥8,400(税込)
TGM2PLUS¥81,900(税込)	サムライ六華(ROM)¥3,150(税込)	ソニックウイングス¥3,150(税込)
ダンシングアイ¥12,600(税込)	餓狼MotW(ROM)¥4,200(税込)	PGMマザー¥10,000(税込)
ドルアーガの塔¥33,600(税込)	メタスラ3(ROM)¥8,400(税込)	三国戦紀SH(ROM)¥8,400(税込)
イシターの復活¥68,250(税込)	メタスラ4(ROM)¥10,500(税込)	[illegible]II(ROM)¥8,400(税込)

[illegible]リストの一部です！その他ぞくぞく入荷中！是非お問合せ下さい！

大怪獣の逆襲
ベラボーマン(SW付)
ループレバーSET
フェアリーランド
ストーリー等々入荷！

お問合せ
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
TEL 03-3255-0737(代)
FAX 03-3255-0738 お待ちしております！

Web & E-mail
makjp@mak-jp.com
ホームページも日々パワーアップ！
http://www.mak-jp.com

Arcade Game Tips&Tricks ¥3,150(税込)
Arcade Game Tips&Tricks 10 ¥1,050(税込)

最新リストは毎週火曜日更新！
←ホームページで要チェック！

秋葉原中央通沿いで大変便利です！

●在庫内容豊富！
●毎週リスト更新！
●無償修理保証付き！

▼URL
http://www.tops-game.jp

アーケードゲーム通販ショップ
トップス

より質の高いサービスを心がけ、
皆様のご利用をお待ち申し上げております。

FAX情報BOX(無料)

音声案内に従って操作してください

【札幌】011-210-6000
【仙台】022-268-6000
【東京】03-3940-6000
【名古屋】052-453-6000
【大阪】06-6455-6000
【広島】082-223-6000
【福岡】092-482-6000
※プッシュ回線の電話のみ可

010100#…通販ご利用案内(リストについての説明、ご購入方法、基板保証規定など)
010101#…基板リスト(格闘、アクション、シューティング、パズル、クイズ、ベットタイプを含む麻雀、花札、8ラインなど)
010102#…機械リスト(機械、筐体など)
010103#…修理依頼書Ⓐ(トップスよりご購入基板用)
010104#…修理依頼書Ⓑ(他社よりご購入基板用)及び基板修理のご依頼方法など

お問い合わせ
TEL:03-5740-6570
FAX:03-5740-6571
〒141-0031
東京都品川区西五反田6-2-10-102
営業時間：月曜～金曜 AM10:30～PM7:00
土曜 AM10:30～PM6:30
定休日：日曜・祝祭日・第三土曜日

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

Roughnecks/
DragonLEE（作文）…ヒロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
久しぶりに締め切りの件で担当ちゃんに怒鳴られました……。締め切りと約束は守るべきものですよね。海より深く反省。
dragon@blue.interq.or.jp

基板がんばれ！ プログラムがんばれ！

ハードの限界すら仕組まれた事柄なのか？

「虫姫さま」のウルトラモードの最終面～真ラスボスまで撃破するムービーを見る機会に恵まれた。絶句というか、ボカーンと半笑いしながら見入ってしまいますよ。弾幕の切れ間に、確かに道が見える（ような気がする）けど、これを連続で避け続ける場合のプレッシャーやテンションはどんなもんなのだろう。マニアックモードをボム投げまくりプレイでワンコインクリアする程度の腕だけど、さすがにラスボスと対峙した時は心臓バクバク。これも年齢を重ねたせいでしょうか、ホント、苦しくなるもん。

「虫姫さま」は新基板のせいか、以前のケイブタイトルのように処理落ちが頻繁に起こるようなことは無かった。もちろん処理落ちは、自分のような古参プレイヤーからしてみれば「基板がんばれ！ プログラムがんばれ！ 俺のキー操作監視と内部処理を滞りなくクリアしてくれ！」と妄想するほど大好物。余談だけどポリゴン使ったゲームの処理落ちは何故か許せないんだよねー。

それはさておき、ウルトラモードだ。人為的に処理落ちを起こしてるんじゃないか？ と邪推したくなる場面がいくつか見られたのです。プレイヤーじゃない人間はホント気楽だね、と自分に毒づきながらも、すべてが仕組まれた「マトリックス」的な違和感を感じてしまうのも事実。とはいえ、既にIKD首領の信者となっている自分としては「へへえ、ボンクラシューターじゃ避けきれない場面に、わざわざタイマー落ちを引き起こしてくださって、ありがとうごぜえますだ」と感謝せずにはいられない。いや、これは皮肉じゃなくて。あ、プレイヤーやファンを騒然とさせたフィギュア付きサントラやプロ[illegible]、僕は全肯定しますよ。

コンピュータは手加減しているのだ。人間の反応に合わせた処理をすることで。

初代「ストリートファイターII」の基板のディップスイッチをちょいちょいといじると、プレイ環境に一切のウェートがかからなくなる。全体速度は、後のターボなんてもんじゃない。これでCPU戦を遊ぶと、手加減無しにブッ殺しに来てくれます。打撃で飛び込みなんて絶対無理ってなぐらいに、ケンやガイルが対空技を撃ってくるし。こうした「手の上で弄ばれている感」は、なかなか有意義な経験でした。たとえばコンピュータの起動やソフトの立ち上げに、なんでこんなに時間がかかるんだ？ というジレンマはハードが進化した現代であっても、だれもが感じることだろう。しかし起動した後は処理の速さや快適さのおかげで、起動までのイライラは忘れてしまいがちだ。裏というか内部ではスゴい量の処理を行なっているのにね。ビデオゲームの構成を分解すると、ハードやソフトをより良く理解できる……という発想は飛躍しすぎかな？ 例えば、こうした「処理落ち」の仕組みや「シレン」系のやり直しが効かないゲーム（ターン制やアイテムの応用を含めて）はお子さまの教育に非常に有意義だと思うのですが、どうでしょうか。

シューティング新作ラッシュの中で先陣を切って導入され始めた「雷電III」をようやく発見できた。正直なところ、あまり出回りは良くなさそうだけど、弾幕シューから入ってきたプレイヤーがどのような反応を示すのかは個人的に興味深い。見た目と即効性のボムというほかの、根本的な部分は変わっていない100％ピュアな雷電というのが第一印象。ちゃんと敵機や戦車は自機の目の前でも弾を撃ってブッ殺しに来る。最近のプレイヤーなら「オイオイ空気嫁」と呟くかもしれないけど、これが昔は当たり前だったんよ。

3面あたりから、物量に任せてガンガン押してくる敵の本気度も好印象。こっちは攻撃性能以外は全部敵に負けているわけだけど、そんな不利な状況だからこそ「手のひらの上」で踊らされている感を忘れさせてくれる。この挑戦状、ちょっと無視できないよ。

編集者談！ プログラム（開発者）とゲーマー心理の駆け引きはシューティングならでは。当然、そのほかのゲームでも配慮されているものだが、ことアーケードゲーム作りにおいては、その開発者の作家性やこだわりなどが反映されやすい。そうした意味でも、同じメーカーの同じ開発者のゲームの心理戦は、その状況への把握も含め、数少ない醍醐味ともいえるだろう。それを味わうとゲームへの向き合い方も変わってくるのかも。

※記事中では以下の略称を
使用している場合があります。

アークドライブ…AD
ブラッドヒート…BH
ブローバックエッジ…BE
マジックサーキット…ゲージ
ヴァイタルソース…赤ゲージ
【 】内…ビートエッジでのつなぎ
…特定の通常技のつなぎ
BE○○、BE・○○…○○のブローバックエッジ
EX○○…○○のEXエッジ
Ⓒ➡…キャンセル
Ⓙ➡…ジャンプキャンセル
Ⓢ➡…スーパーキャンセル

対戦真っ盛り! ゲーセンへ走れ!

MELTY BLOOD Act Cadenza

©TYPE-MOON/ECOLE,1999-2005

メルティブラッド アクトカデンツァ
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2005年3月下旬(稼働中)
■使用基板：NAOMI GD-ROM

IMPRESSION

キャラが多いので、メインキャラに慣れたらサブキャラに手を出してみてはいかがでしょうか。苦手なキャラを使って対策を覚えるのがオススメ。使ってみて分かる弱点も多いですよ。

少しずつ対戦の形が見えてきたMBAC。今回は意外と気付きにくい攻防のリスクリターンを考察、さらには闘いの核となるシステムのデータ&旬のキャラ攻略をお届けしよう。ちょっとした知識が大きな差になるぞ!

※攻略情報、技のデータは編集部が独自に調査したものです。

ポイントを押さえてレベルアップ! MBACの攻防その2

対戦時に気付きにくい攻防のリスクリターンを考え、次の段階へステップアップしていこう!

攻防のリスクリターンを考える

本作では空中戦が非常に重要なウエイトを占めるのは前回述べた通り。空中戦を軸とした攻防のリスクリターンを考え、的確に動いていこう。

ジャンプ攻撃のぶつかり合いは、基本的に発生が早い方が勝つ。ヒット時は空中投げや必殺技につなげば見返りも大きめ。技後もフォローしやすく、必然的にお互いがジャンプ攻撃でけん制する形になりやすい。この均衡を崩せるのはシールドと空中投げだ。

シールドは成立後の反撃でカウンターを取りやすく、落下している相手を追撃可能。攻撃のタイミングも地上の攻撃より絞りやすい。空中投げは反応が多少遅れても吸い込める。どちらもポイントが分かりやすいので狙いたくなるが、リスクは大きい。相手のミス待ちになる様子見は、後手になりやすいがリスクは小さめ。これ対してはジャンプやダッシュで攻め込みたい。

リスクの大きい行動が戦局を変える。序盤で流れをつかみにいくか、終盤に仕掛けるか、ここが勝負どころになる。

シールド

リスク:大 リターン:中

ジャンプ攻撃

リスク:中 リターン:中

ガードで様子見

リスク:中 リターン:大

空中投げ

リスク:大 リターン:小

空振りキャンセルを活用し、動きの幅を広げよう

本作は各種A攻撃のフォロースルーをほかの行動でキャンセルする、いわゆる空振りキャンセルが可能だ。地上では通常技、必殺技、シールドで。空中では通常技、必殺技、シールドのほか、空中ダッシュや二段ジャンプでもキャンセルできる。地上ではリバースビートでフォローした後の連係に厚みを持たせることができ、空中ではけん制で出したジャンプAのフォローに最適。少しずつ連係に組み込み、手になじませていこう。

空振りキャンセル二段ジャンプで間合いを取ったり、空中ダッシュで切り込める。

ほとんどのキャラで空対空に使えるジャンプA。けん制時に相手が飛んでこないようなら……。

空振りキャンセルで立ちC! キャラごとに使いやすいビートエッジを構築していこう。

しゃがみCがガードされていたのでリバースビートで立ちAを使い……。

MBAC 十七分割

空振りキャンセル補足：地上では、空中とは違いジャンプやダッシュでは空振りキャンセルできない。しかし、通常技や必殺技、シールドでキャンセルできるので、十分実戦でも活用できるだろう。なお、リバースビートでA攻撃を振った場合、空振りキャンセルにはビートエッジと同様に一度使った技を使えない制限が掛かることを覚えておこう。

有効システムピックアップ

シールドの性能をより深く知ろう

シールドを掘り下げる

防御手段や反撃の起点となるシールドだが、使い方を間違えると逆に不利な状況になってしまうことも。そうならないためにもシールドの知識を身に着けよう。

シールドの発生とスキ

発生の早いシールドは防御から反撃に転じる際非常に役に立つが、シールド後には大きなスキがあり、リスクが大きい。そこで、シールドの発生とスキを右下にまとめたので参考にしてみてほしい。

シールド後のスキはシールドの効果が切れてから地上26フレーム、空中では12フレームと長い。空中でのシールドは高度を問わず着地までスキで、着地後に前述のスキが生じる(一般的なC攻撃の発生は12フレーム前後)。

EXシールドの成立条件は、シールド発生後、地上では5フレーム、空中では9フレーム以内に相手の攻撃を受け止めること。それ以降のフレームで相手の攻撃を受け止めた場合は、通常のシールドになり、持続が切れるとスキになる(D押し続けで持続させない場合は、EXシールド成立フレームの後の1フレームが通常のシールドの成立フレーム)。EXシールドの判定は数値で見るよりもシビアだが、相手の攻撃が当たる直前にボタンを押す、ということを意識して出すだけでも確率は上がってくるだろう。

しっかりとシールド可[illegible]連打では出せないので[illegible]イミングを見計らおう。

シールドの発生は1フレームなので、起き上がりに技を重ねられても

Dを押し続け、スキをごまかすことも可能だが[illegible]にすぎない。

数値を見ると、そのスキの大きさが分かるシールド。空振り時は相応の反撃を受ける。

シールド豆知識

シールドで取れる技は基本的にガードと同じだが、立ち技の中にはしゃがみシールドで取れない技がある。また、全キャラ共通でしゃがみAだけは下段であっても立ちシールドで受け止めることが可能。

また、多段技には一度のシールドで全段受け止められる技と、タイミング良くボタンを押さないと取り切れない技の2種類がある。前者はシールド中に動けないため、相手の方が先に動ける場合、投げ技やシールドで取れない攻撃をくらってしまう場合もある。後者は通常技で割り込めないものが多く、無敵のある技で素早く割り込むか、すべてタイミング良く取る必要がある。

しゃがみAは下段だろうと、お構いなしに立ちシールドで取れる。

各種シールドの数値

シールド方向	シールドの発生	シールドのスキ
立ち	1フレーム	20フレーム
しゃがみ		20フレーム
空中		12フレーム(着地後)

※1フレーム=60分の1秒　数値は編集部調べ

有効システムピックアップ

状況に応じて使い分ける必要アリ!

受け身をめぐる攻防

終了時にわずかではあるがスキが存在するため、万能とはいい難い各種受け身。1方向のみにこだわらず、的を絞られないように取るようにしよう。

受け身のスキ

地上と空中で各3方向存在する各種受け身。右下の表のように、後方空中受身以外は終了時に1フレームだけスキが存在する(蒼崎青子のみ空中受身にスキは無い)。同じ方向にばかり受け身を取っていると、スキを狙われやすい。意識して受け身の方向を使い分け、的を絞られないように。

なお、後方空中受身にはスキが無いものの、画面端ではジャンプ攻撃などで攻め込まれやすく、画面端から脱出しづらいので過信は禁物だ。

唯一スキの無い、後方空中受身。画面端以外での使い勝手は良好だ。

攻めに転じようとして、前方へ受け身を取りたいところだが、狙われやすく危険だ。

特殊な受け身の状況

空中ヒット時に地面にたたき付けになる技の中には、空中受身が取れず、地上受身しかできないものがある(主な技は欄外参照)。

これらの技はヒット後に受け身を取らないとバウンドしてしまい、さらに追撃されてしまうので注意が必要だ。また、勢いよくたたき付けられるため、受け身を取るタイミングが非常に早い。技を覚え、くらったときはレバー入力を連打して、確実に受け身を取れるようにしよう。

しかも、距離が近い場合は地上受身のスキも狙われる。うまく行動を振り分けていこう。

地上受身しか取れない技には注意。地上受身を取らないと、再度追撃されてしまう……。

地上投げや空中投げをくらった後など、相手方向に受け身を取るのは、あまりオススメできない。スキがある上にタイミングがほとんど一定なので、受け身のスキを突くセットプレイを狙われやすい。さらに地上受身時には接触判定が無く、相手が裏に回り込んでガード方向を揺さぶりやすいのでかなり危険だ。

ちなみに、画面端へ吹っ飛ばす技をくらった後は、空中受身の方向がレバーの入力方向と逆になる。スキの無い後方空中受身を取ろうとして、前方空中受身にならないよう注意しておこう。

入力方向とは逆の受け身を取ってしまう。前方空中受身になると危険だぞ。

画面端へ吹き飛ばす攻撃の後は後方空中受身を取りたくなるが……

各種受け身のスキ

地上受身(コマンドは右向き時)		
←	↑	→
着地時1フレーム		
空中受身(コマンドは右向き時)		
←	↑	→
無し	着地時1フレーム	

※1フレーム=60分の1秒　数値は編集部調べ

MBAC十七分割　空中ヒット時に空中受身が取れず、追撃が間に合う主な技：遠野秋葉／ジャンプ中↓+C、琥珀／ジャンプC、翡翠／ジャンプB・B、蒼崎青子／フローティングS、軋間紅摩／二足蹴→追加攻撃。
シールドできる意外な技：ヒート発動時の衝撃波や、アルクェイド、メカヒスイ、遠野志貴、七夜志貴、シエル、ワラキアの夜のラストアークもシールドが可能。ラストアーク返しもできるぞ。

有効システムピックアップ

ガードはできなくとも回避はできる!

ガード不能技への対処

攻めが非常にキツイからといって、ガードを固めているだけでは、当然ガード不能技をくらってしまう。しっかり対処して、余計なダメージをもらわないようにしよう。

ガード不能技をくらわないために

本作ではガード不能技の数が多く、発生の早いものもあるため、注意が必要だ。特に、ADなどはダメージが高いので、しっかり対応していこう。

ガード不能技の一覧は左の表にまとめたので、まずはこれを参照してほしい。約半分のキャラが持っているので、ちゃんと覚えておこう。

主な対抗手段は次の通り。

- ●ジャンプで回避
- ●小技で暴れる
- ●シールドで防ぐ
- ●無敵時間のある技を出す

これらの四つが挙げられる。

ここで大事なのが、怪しかったら即行動を起こす、ということ。一瞬の迷いが命取りになってしまうぞ。

もし、これらの方法でも回避しづらい技を出されたら、ヒート発動や、バックステップ、避けを使ってみるといい。これらは、発動した瞬間から無敵になるので、緊急回避の手段としては有効。ただし、ヒートの発動は成功しても最終的にゲージが0%になること。バックステップと避けは投げに弱く、終わり際にスキがあるので持続の長い技に使いづらいことに注意しよう。

ガード不能技一覧

キャラ	技
シエル	BE・EXブレイドシンカー
アルクェイド	BE立ちC
暴走アルクェイド	ブルート・ディ・シュヴェスタア
	BE立ちC
琥珀	チャイナ琥珀/開打靠靭琥珀脚(※1)
翡翠&琥珀	チャイナ琥珀/開打靠靭琥珀脚(※2)
遠野志貴	BE立ちC(※3)
	直死の魔眼(※4)
七夜志貴	閃鞘・迷獄沙門(※1)
ネロ・カオス	武装999
蒼崎青子	BE・Bブロウニング・スターマイン
軋間紅摩	BE立ちC
シオン、遠野秋葉、シエル以外のラストアーク	

投げ技一覧

キャラ	技
シオン	Bスライド・エア
シエル	ハイロゥ→C追加攻撃
吸血鬼シオン	クルーエル・ブラッド
遠野秋葉	赤主・檻髪(※4)
赤主秋葉	赤主・檻髪(※4)
琥珀	琥珀マグナムアッパー
メカヒスイ	B電磁ネットワイヤー・TYPEシー
七夜志貴	閃鞘・一風
弓塚さつき	B見果てぬユメを掴む さっちんアーム
	吸血衝動
	怒ったんだからっ……!
軋間紅摩	圧壊
	独角・具足壊
	独角・閻浮炎上(※4)

※1:アナザー・アークドライブのみ ※2:琥珀操作時のアナザー・アークドライブのみ ※3:先端はガード可能 ※4:近距離限定

衝撃波を当てれば(ブラッド)ヒート状態かつ間合いを離せる。一気に逆転の可能性も。

最も確実な回避手段はヒート発動。投げに対しても無敵がある上……。

できればシールドで反撃。ボタンを押し続ければ、タイミングを合わせるのも簡単だ。

ブローバックエッジは技の出始めに光るため、比較的反応しやすい。

有効システムピックアップ

一発逆転の威力を秘めた最強のカウンター攻撃

ラストアークを知る

発動条件は厳しいものの、絶大な威力を持っているラストアーク。狙うと狙わないでは相手に掛かるプレッシャーが段違い。うまく使っていこう。

発動条件と特殊効果

ブラッドヒート状態のときに各キャラごとに決められたEXシールドを成立させることで、ラストアークを発動することができる。

また、ラストアークはダメージを与える以外にも、サーキットブレイクという追加効果を持つものがある。これは、ラストアークヒット時に相手のゲージを破壊するもので、サーキットブレイクと同時にゲージは100%減少。時間経過でサーキットブレイクが解除されるまではゲージをためることも、ゲージを消費する行動を取ることもできなくなる。このほかに、一部のラストアークには相手のレバー入力を一定時間逆転させる効果や、ヒット後に追撃可能なものなどもある。キャラごとの特徴を把握しておこう。

サーキットブレイク中はゲージを使えない。一気に攻め込むチャンスだぞ。

ラストアークの性能

キャラ名	シールドの条件	サーキットブレイク
シオン	地上	[illegible]
吸血鬼シオン	地上	△
シエル	空中	[illegible]
アルクェイド	空中	○
暴走アルクェイド	地上	[illegible]
遠野秋葉	地上	△
赤主秋葉	地上	[illegible]
翡翠	地上	○
琥珀	地上	[illegible]
翡翠&琥珀	単体時と同じ	-
メカヒスイ	空中	[illegible]
遠野志貴	地上	△
七夜志貴	地上	[illegible]
有間都古	地上	×
ネロ・カオス	地上	[illegible]
ワラキアの夜	地上	○
弓塚さつき	地上	[illegible]
レン	空中	○
蒼崎青子	地上	[illegible]
軋間紅摩	空中	×

※サーキットブレイク発動 ○=成立時 △=ヒット時 X=しない
※翡翠は必ず、有間都古はランダムでヒット時にレバー操作が逆になる。

暴走アルクェイド、弓塚さつき、レン、蒼崎青子は特に優秀。距離があってもお構いなし。

飛び道具に対してでも発動できるので、相手はうかつにけん制することができない。

ほとんどのキャラのラストアークはガード不能かつ、シールドで受けることもできず発生も早い。近距離で発動すれば、ほぼヒットが確定する。ブラッドヒート状態での体力回復を邪魔しに来たところを狙うのもいいが、ラストアークのプレッシャーを掛けつつ、攻勢に出るのもいい。空中シールドで出せるキャラは特に狙いやすいといえる。

ガードを固めるなら投げでOK。回復の時間も稼げるし、起き攻めのチャンスだ。

ラストアークを意識させつつ攻めよう。つい手を出したくなる状況を作ってもいい。

MBAC 十七分割

ガード不能技補足:ガード不能技には対抗手段は多いが、投げ技をいなすのはかなり難しい。確実なのはヒート発動だが、いつもゲージがあるとは限らない。技をガード or くらった後、起き上がりなどは、一定時間ある投げ無敵時間を活用したい。特に赤主・檻髪や独角・閻浮炎上は回避しようとしても、打撃に移行した際にくらいやすい。仕掛けのタイミングが早いなら、動かないのもアリ。

目標に接近、攻撃を開始します

対戦攻略

シオン

クセの強い技が多く、扱いは難しいが、接近戦での連係は多彩かつ強力。相手の動きを封じ、一気に勝負を決めろ!

近距離戦がカギ

シオンは小技以外でガードされても有利な技を持っている数少ないキャラ。中距離から懐へ一気に跳び込み、近距離でラッシュを仕掛けよう。

接近時は、ジャンプAを昇りで出してけん制し、下りにジャンプBへつなぐのが有効。ジャンプBはのけぞりが長いので簡単に地上技へつなげられる。距離が合わないときは、二段ジャンプを交ぜていこう。跳び込みを警戒させれば、ダッシュでも接近しやすくなる。

接近後は、まずは【しゃがみA×2~3→しゃがみB】とつなごう。ヒット時は⬇+Bから空中連続技を決めたい。ガード時は➡+C・⬅+Cか、B威嚇射撃へ連係させよう。距離にもよるが、どちらも6フレーム前後有利になる。

➡+C・⬅+C後は、相手を引き寄せるので、しゃがみAと、中段の➡+B、投げを使った二択が有効だ。威嚇射撃後は、画面端に追い込みやすいが、距離が離れるため、相手もその場で暴れたり、ジャンプで逃げる猶予がある。ジャンプにはこちらもハイジャンプで追い掛け、暴れには発生の早い打撃で抑え込もう。

また、しゃがみB後に前進するしゃがみC、立ちCを挟んでいい。連係の的を絞りにくくさせ、暴れる相手を逆に狩ることができる。

近距離での連係の基本的なつなぎ

Ⅰ：【しゃがみA×2~3→しゃがみB】
→ ➡+C・C
→ B威嚇射撃
→ 立ちC or しゃがみC

Ⅱ：➡+C・C(ガード時)
→ しゃがみA
→ ➡+B

攻撃を受けてものけぞらない時間があるしゃがみC。連係にたまにに交ぜると効果的。

ジャンプBはのけぞりが長い。このくらいの位置で当てても地上技に簡単につながる。

アクセントとなる技

●スライド・エア／主に使うのは投げ技のB。ジャンプ攻撃をキャンセルして出したり、起き上がりに重ねていこう。Aエーテライト・グランド後や空中投げ後がオススメだ。

●エーテライト・グランド／発生の早いAは近距離で使いやすい。ヒット時はダウンを奪えるので、一気に接近できる。EXはリーチが長く、判定が広い上、ダウン状態の相手にもヒットする。⬇+Bやしゃがみ Cをキャンセル、Aエーテライト・エアスーパーキャンセルから連続技にしていこう。わずかながら足元に無敵があるのもポイントだ。

●カッティング・シンク／Aは通常技キャンセルからいきなり出して奇襲に使おう。Bはヒット時空中受け身不能。EXは無敵が長いので、割り込みや起き上がりに使える。

●シールドバンカー／発生がそこそこ早く、リーチが長い。連係に交ぜ、技後はリロードで硬直を短くしよう。

AエーテライトエアからのEXエーテライト・グランドはシールド後の反撃にオススメ。

起き上がりに重ねるBスライド・エアは強力。無敵技以外では回避困難だ。

まずは転んでもらいますよー

対戦攻略

琥珀

ほうきを使ったけん制が強力で、そこからダウンを奪いやすい。無理に近寄らずとも、常にアドバンテージを握り続けられるぞ。

強力けん制&起き攻め

琥珀は、通常技のリーチが長く、特に、ジャンプCは跳び込みで、立ちB、しゃがみCは地上のけん制として強力。これらを使い、中距離から相手の動きを抑え込もう。

ジャンプCを当てたときは、二段ジャンプや空中ダッシュでキャンセルして再度ジャンプC、空中マジカル・アンバーミサイルなどを狙うのもいい。ジャンプCはリーチを活かし、若干早めに出すのが効果的だ。

中距離でのけん制は【立ちB→しゃがみC→立ちA】と、ワンセットで入れておこう。しゃがみCは非常にリーチが長いので、リバースビートでのフォローが効果的。しゃがみCがヒットした場合、立ちA空振りの後、すぐさまAマジカル・アンバーミサイルを出そう。こうすると、相手の起き上がりにピッタリと重なり、密着かつ大幅に有利な状況を作れる。この後は当然二択のチャンス。投げと打撃で二択を迫ろう。

とにかく長い立ちB&しゃがみC。届く間合いでは常に狙っていこう。

爆風を重ねつつ安全に起き攻めできる。ヒット確認も簡単で、強力な攻めを展開可能。

しゃがみC後は立ちAでスキを消して、Aマジカル・アンバーミサイルへ……

植物はどう使う?

確実にダウンを奪える地上投げ、EX抜刀・秘密の業物の後は植物設置の狙い目。地上投げの後はA植物が、EX秘密の業物の後はEX植物がピッタリ重なるぞ。B植物はどちらの起き上がりにも重ねられないが、EX抜刀・秘密の業物後なら、設置後に立ちBやダッシュからのしゃがみAで相手のジャンプを阻止できる。バックダッシュで逃げられない画面端で有効だぞ。

すかし下段を狙ってみるのも面白い。座高が高いキャラには昇りジャンプCも有効だぞ。

うまくBかEX植物をガードさせたら、BEジャンプCでタイミングをずらし……

抜刀・秘密の業物のヒミツ

EX版以外は使いにくい抜刀・秘密の業物だが、スーパーキャンセル可能なので、EX植物が設置しやすい。また、BE・B抜刀・秘密の業物はヒット時に空中受身不能なので、画面端なら追撃可能。【しゃがみC→立ちC】キャンセルからつなぎ、【しゃがみA→立ちBorC】で拾っていこう。

画面端はBE・B抜刀・秘密の業物につないで

しゃがみAで拾って、再度BE抜刀・秘密の業物へ。

本文中技名略称:こんなん書いてみました♪一部略

MBAC十七分割
EXエーテライト・グランド補足:⬇+B後は、アルクェイド、暴走アルクェイド、シエル、軋間紅摩にはほぼ決まらない。Aエーテライト・エアスーパーキャンセル後は、シエルには入りづらい。
琥珀立ちB補足:立ちBは若干打点が高いため、しゃがみ状態に当たらないキャラが多い。確実に当たるのは暴走アルクェイド(柄の部分は空振り)、遠野志貴、七夜志貴、ネロ・カオス、蒼崎青子。

対空アームを絡めた連続技で一気に圧殺♪

対戦攻略 弓塚さつき

空中での行動が制限されているため、どうしても空中戦は後手に回りがち。じっくりと対空アームを狙い、連続技でねじ伏せちゃおう。

対空アームの性能

空中に居る相手をつかんで投げ飛ばす対空アームは、弓塚さつきの生命線といってもいい技だ。通常版、EX版共に発生時に無敵時間は無いものの、EX版は驚異的な間合いを誇っている。離れたところでジャンプしている相手はもちろん、ダウン状態に追撃したときのバウンドや、バックステップ（ステップ時に浮くキャラ限定）もつかむことができるのだ。また、ヒット時は空中受け身不能のバウンド状態になり、さらに連続技をつなげられるぞ。

この、対空アームを絡めた連続技を左表に記してある。

EX対空アーム後は立ちCを出す前に、少し前に歩こう。ゲージに余裕がある場合は、途中のB対空アームをEX対空アームにし、さらに連続技をつなげることが可能だ。

なお、画面端であれば、全キャラにダウン追い打ちで立ちCを決めてからEX対空アームへつなげられる。

画面中央での基本連続技

1 B対空アーム→ダウン追い打ち→EX対空アーム→立ちC→B対空アーム→ダウン追い打ち→A対空アーム

ダウン追い打ちはキャラによって、技を使い分ける。立ちC:アルクェイド／暴走アルクェイド／ネロ・カオス／遠野志貴／七夜志貴　立ちB:シオン／吸血鬼シオン／遠野秋葉／赤主秋葉／翡翠／琥珀／メカヒスイ／ワラキアの夜／軋間紅摩／蒼崎青子　しゃがみC2段目:有間都古　一歩進んでしゃがみB:弓塚さつき　シエル:A行っくよ～!(要スーパーキャンセル)　レンは画面端以外は入らない

ダウン追い打ち時のバウンドをつかめるEX対空アーム。連続技で重宝するぞ！

対空環境

ジャンプで気軽にけん制できないため、対空はしっかりとしておきたい。相手の跳び込みをEXシールドで取った場合は、発生の早い立ちAが確実だ。立ちCと邪魔しないでっ!!は、出掛かりの相殺判定のある部分を当てたいので早めに出そう。また、ゲージがあるなら引き付けてからの怒ったんだからっ!!や、先読みEX対空アームもアリ。ゲージを使う価値はあるぞ。

即立ちAなどでつぶすことができる。すかさず対空アームにつないでいこう。

多段技で跳び込まれてもEXシールドを成功させれば……、

連続技、どこから狙う?

連続技を狙える状況をしっかり覚えれば確実に戦力アップ。立ちAや立ちCが空中の相手にカウンターヒットしたときは直接、BEジャンプC、B行っくよ～!、EX対地アーム後は立ちCから対空アームへ。B対地アーム、B対空アームからはダウン追い打ち後にEX対空アームへつなごう。

B対地、対空アームで投げた後などは、立ちBでダウン追い打ちをして……

EX対空アームへつなぐ。ここから表の連続技につないでいける。

本文中技名略称：見果てぬユメを掴むさっちんアーム＝対地アーム、見果てぬユメを掴うさっちんアーム＝対空アーム

起き攻めと切り返しを覚えて戦力アップ！

対戦攻略 軋間紅摩

攻める武器はそろっているが、守りには不安が残る。ゲージを温存しておき、ここぞという場面に各種EXエッジで切り返していこう。

EXエッジで切り返す

相手の攻めを切り返すにはEXエッジが有効。すべてに無敵（投げ無敵も）があるので、状況別に使い分けていこう。

オススメは発生まで無敵が続くEX兜神。リーチは短く、ガードされると反撃を受けるが、技後は一定時間のけぞらない状態になるため、リスクは小さめ。さらにカウンターヒット時は空中受身不能。投げ技の独角・具足壊は暗転後にジャンプで避けられるが、投げ判定が発生するまで無敵。間合い内で相手が技を出していればほぼ確実に吸い込める。独角・因陀羅網は空中ガードされてしまうが、無敵は長い。

MAX状態ならEX兜神で切り返し、ダッシュして独角・閻浮炎上などを狙うのもアリ。

コマンドが簡単な独角・具足壊。発生が遅めの技に対しては、見てからでも入力可能。

起き攻め考察

受け身を取られずに起き攻めできるのは空中投げ、圧壊（技中レバー⬇）、独角・具足壊、独角・閻浮炎上、三定慧→追加攻撃後。空中投げ後は垂直ジャンプBEジャンプCを重ねるのが簡単。ボタンを遅らせれば技が発生する前に着地するので、下段や投げも狙える。

三定慧→追加攻撃はBで出すと間合いが離れない。BE立ちCを重ねたり、空中投げと同様、垂直ジャンプからの攻めが有効だ。さらに垂直ジャンプ中にレバーを相手方向に入れ続けると、裏に回れる。幻惑効果が高いので、たまに交ぜていくと効果的。空中投げ、三定慧→B追加攻撃、独角・具足壊以外は前方ジャンプにすると距離が合う。

圧壊や独角・閻浮炎上を狙う際は、出掛かりに相殺判定のあるダッシュからでもいい。

空中投げなど、受け身不能の技を決める機会は多い。起き攻めで一気に攻め倒せ！

裏に落ちることができる。起き攻めのバリエーションの一つとして、取り入れよう。

三定慧→B追加攻撃後は間合いが近い。垂直ジャンプ後にレバーを前へ入れると……、

画面端での空中連続技

画面端での空中連続技は、空中投げ以外に空中二定慧→追加攻撃で締めるのもいい。ヒット後は地上受身のみ取れる。地上受身を取る相手は、立ちBなどで地上受身のスキを狙い、取らない相手には再び連続技を狙っていこう（立ちC→二定慧→追加攻撃などがオススメ）。

空中受身不能の空中二定慧→追加攻撃を決め……

さらに追撃していこう。地上受身する相手には追撃せず、スキを狙おう。

MBAC十七分割

弓塚さつき補足：リーチの長い下段攻撃のしゃがみCは発生が早い。一般的なB攻撃と同じ発生なので、けん制や二択にオススメ。ヒット時は【しゃがみC（1段目）→立ちB】→EX対地アームで。

軋間紅摩補足：立ちB、➡+C、三定慧はガード後に反撃されづらい。技後に独角・具足壊などで反撃を狩るのもアリ（三定慧後は遅めのスーパーキャンセルで出そう）。

対戦攻略 アルクェイド

EXエッジで攻撃力の増加を図ろう

あまり必殺技を使う機会が無いアルクェイドだが、EXエッジには高性能なものがある。ゲージ状況と相談して使っていこう。

投げ後の攻防

アルクェイドの地上投げは技中にレバーを後ろか下に入れておくことで投げる方向を分けられる。下に入れると受け身不能なので、主にこれを使っていこう。決めた後は垂直ジャンプ攻撃で起き上がりを攻めていこう。また、有利時間が長いので、BE立ちCや←+B、立ちBなども余裕を持って重ねられるぞ。

連続技の締めに多用する空中投げも受け身不能。ジャンプ攻撃を重ねる猶予は無いので、立ちBやしゃがみA、Bなどと地上投げで二択迫っていこう。たまにダッシュで裏に回ると効果的だ。

この後は垂直ジャンプから起き攻め可能。空中ダッシュでめくりも交ぜていこう。

地上投げは技中レバーを下に入れておけば、放り投げずにたたき付けに変化する。

EXエッジを有効活用

普段の立ち回りではあまりゲージを使用しないが、ゲージに余裕があるならEXエッジを使っていこう。まずオススメはEX邪魔よ！。この技は初段のリーチが長く、発生まで無敵が続く。ガード時は反撃を受けるものの、コマンドが簡単なので割り込みに重宝するぞ。ただし、地上の相手にしか全段ヒットしない。

EXなにやってるの……！はヒット後に相手を画面端に吹き飛ばし、画面端が近ければ立ちCなどで追撃が可能。相手を運ぶ距離が長いので、画面中央で決めても画面端近くまで運ぶことができる。

EXなにやってるの……！からの連続技

I：（画面端付近）【しゃがみC→立ちC】→EXなにやってるの……！→【しゃがみB→立ちC】→立ちA→空中連続技

※EXなにやってるの……！へのつなぎはしゃがみCを省いた方が安定する。画面中央付近なら、ダッシュ立ちC・Cから追撃していこう。画面端近くならば、立ちCで再度画面端へたたき付けた後も追撃が決まる。拾いにくい場合はしゃがみBを省いたり、立ちC・Cからの追撃で安定しよう。

対戦攻略 シエル

ガードを崩す手段を覚えましょう

技後に低空でジャンプ攻撃が出せるしゃがみC・Cを使った二択、そして防御の要となる←+C、セブンスヘヴンを使って戦力アップ！

見切られない二択

しゃがみC・Cは跳び上がりつつ蹴りを繰り出す技で、技後に素早くジャンプ攻撃を出せる。素早くジャンプCを出せば発生の早い中段として機能するぞ。また、しゃがみC・Cの2段目が跳び上がる前にも通常技が出せるので、下段の立ちBを出せば二択が成立する。

なお、しゃがみC・Cはしゃがみ状態の相手にはスカりやすいので注意が必要（欄外参照）。当たらないキャラにはダッシュからめり込ませたり、起き上がりに早めに初段を重ねて空振りさせ、2段目を当てていこう。受け身の取られない投げ後が狙い目だ。

しゃがみC・Cが2発当たらないキャラには、初段をスカして2段目を当てればオッケーだ。

しゃがみC・Cの2段目が相手にガードされた場合は、二択を迫れるぞ。

防御の2大主軸技

シエルの防御の要は←+Cとセブンスヘヴン。←+Cは相殺判定を持ちつつ横～上方を攻撃するので、対空、けん制に使える。ヒット時は立ちCやセブンスヘヴンにつなごう。ガードされたときは、立ちAにつなごう。立ちAが空振りしてもシエルが有利になる。

射程、発生、無敵に優れるセブンスヘヴンは地上の相手にヒットさせた場合、追撃が可能（かなり高い打点なら空中ヒット時でも拾える）。また、いったん画面端に引いてから黒鍵を投げるので、自分が追い詰められている方が発生が早いことを覚えておこう。

しゃがみC・Cガード時の連続技

I：しゃがみC・C（ガード時）→ジャンプ【C→B】→【立ちB→立ちC】→セブンスヘヴンor空中連続技

II：しゃがみC・C（ガード時）→【立ちB→立ちC】→セブンスヘヴン

※I、IIはしゃがみC・Cの2段目をガード後に狙う、二択からの連続技。Iはジャンプ【C→B】を若干遅らせるとつなぎやすい。どちらも距離が離れるので、セブンスヘヴンが安定だ。

対戦攻略 メカヒスイ

鋼の体に秘められた驚異のパワー！

接近をいかに止められるかがカギになる。中距離で技を当てられればこちらのものだ。各種ワイヤーからの連続技は必須だぞ！

中距離で立ち回る

相手との距離が離れているなら、キングフィッシャーとレーザーをメインにけん制していこう。ダッシュやハイジャンプなどで接近されることが多いので、連発するのではなくいろんな飛び道具を交ぜて出鼻をくじくのが理想だ。

通常技が届く距離になったら立ちCやしゃがみBの先端を当て、ガード不能のBワイヤーとしゃがみCでガードを崩していこう。接近されてしまったときは焦らずしゃがみAやBを差し込むチャンスを待とう。ガードさせたらそのまま立ちCなどにつないで間合いを離していこう。

空中から攻めてくる相手には無敵時間と吹き飛ばし効果のあるEXバリヤーか、上方向に強いジャンプBを早めに出して対応していこう。

遠距離でのらりくらりとけん制。中距離になったらBワイヤーでガードを崩せ！

連続技の使い分け

メカヒスイの最大の狙いはBワイヤーからの連続技。画面端までの距離が近ければ直接→+C。遠い場合はダッシュからのしゃがみBやしゃがみCで拾っていこう。通常技ヒット時は距離が近ければ【しゃがみC→→+C】から空中連続技へ、遠い場合はしゃがみCからEXワイヤーへつなごう。連続技を途中で止めて、再びBワイヤーを狙うのも交ぜていくといいぞ。

→+Cヒット時は素早くジャンプキャンセルし、少し遅めにジャンプCを当てるのがポイント。

オススメ連続技

I：【しゃがみC→→+C】→ジャンプ【B→C】→ジャンプ【B→C】→空中投げ

II：Bワイヤー→ダッシュ【しゃがみB→→+C】→ジャンプC→ジャンプ【C→B】→空中投げ

III：EXワイヤー→【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→→+C】→ジャンプC→ジャンプC→空中ダッシュ→空中投げ

本文中技名略称：電磁ネットワイヤー・TYPEシー＝ワイヤー、無限追尾弾キングフィッシャー＝キングフィッシャー

MBAC十七分割　シエル補足：しゃがみC・Cの初段を密着で当てても2発目が空振りするキャラは、シエル、遠野秋葉、赤主秋葉、有間都古、ワラキアの夜、弓塚さつき、レン、蒼崎青子。ダッシュしてめり込ませれば、有間都古、ワラキアの夜には当てられる。なお、初段を空振りさせれば全キャラに2発目を当てられるぞ。

強気のダッシュ←+Cもたまにはアリ。ガードされてもビートエッジでフォロー可能。

しゃがみAはリーチが短く空振りしやすいので、立ちAで代用。下段にはしゃがみBを。

技を絞って有効な連係を組もう

対戦攻略 蒼崎青子

強力な技は多いが、使う状況が限られているので、後手になりがち。まずは使う技を絞ってから立ち回るのが無難だぞ。

攻めの構築

使いづらい地上技が多いので空中から攻め込むのが吉。射程の長いレイニングSを撒き、空中フローティングSを設置してからジャンプCで攻め込んでいこう。ジャンプC後は、低い位置でガードさせれば有利になるAレイニングS、着地してからの下段と二択になる空中ダッシュC、空中フローティングSなどにつなごう。フローティングSは空中ヒット時に空中受身不能なので、相手が引っ掛かった場合は逃さず追撃しよう。

なお、EX蹴り飛ばすわよーが発生まで無敵なので、シールドと共に守勢時に使おう。

フローティング・Sを活用

コマンド入力後、ボタンを離すことで破裂するフローティングS(←↓↙版)は入力時のボタンを押し続けなくても、どれかの攻撃ボタンが押し続けられていれば破裂しない。これを利用すれば、入力後、使いたいボタンとコマンドのボタンが被っていても破裂のタイミングを操作できる。

主な使いどころは、BE青子ワンツースリーとの連係。青子ワンツースリー→追加攻撃(↓↙←版)→Aフローティング・Sなら、コマンド入力後、硬直中にBかCを押し続ければ、BE青子ワンツースリーで起き攻めが可能になる。

オススメ連続技

I 地上投げ→フローティングS→【しゃがみC→立ちC】→空中連続技

II （画面端近く）スヴィアブレイク→【しゃがみC→立ちC】→空中連続技

※IはフローティングSが背後に停滞している状態で地上投げを決めたときに狙える。IIは画面端近くかつ、アナザーアークドライブ限定で追撃ができる。どちらも立ちC後に←+Cを挟めるが、省いた方が安定する。

着地後に選択を迫る。シールドされてもほぼ五分の状態なので、読み合いに持ち込める。

起き上がりにタイミングを合わせ、低空で空中A鳥を落とすを出して……

2キャラに共通するポイントをピックアップ

対戦攻略 遠野秋葉、赤主秋葉

鳥を落とすと赫訳・紅葉の使いどころを覚えて戦力アップ！ 状況に合わせて使えば、アークドライブに頼らずとも安定して闘えるぞ。

鳥を落とすで攻める

↓↘→↗+Aと入力すると低空で出せる空中A鳥を落とすを重ね、起き上がりを攻めていこう。特に強力なのが、相手を跳び越しつつ後ろの判定を当てるもので、返されづらい上、着地時の硬直が無いのでスムーズに攻められる。着地後は一瞬歩いてからの打撃をメインに、たまに地上投げを交ぜていこう。遠野秋葉なら、ジャンプ中↓+Cをジャンプ直後に出すのも有効だ。

この起き攻めは、地上投げ後に一瞬待ってから前述のコマンドで確実に重ねられるので、地上投げを決めた際は積極的に狙っていこう。

赫訳・紅葉へつなぐ

遠野秋葉のEX赫訳・紅葉はゲージがあるときの連続技に用いよう。ヒット後はジャンプCでキャンセルして、空中連続技につなごう。かなりのダメージアップが図れるぞ。

赤主秋葉の赫訳・紅葉はヒット時に受け身不能で、EXならヒット時にキャンセルできる。キャンセルB、EX獣を焦がすにつないで、起き攻めを仕掛けよう。起き攻めは、めくりジャンプCとスカししゃがみA、Cの二択がオススメだ。なお、画面端近くならば、EX赫訳・紅葉後にキャンセルせずに着地し、←+Cなどでさらに追撃ができる。

赤主秋葉のEX赫訳・紅葉は獣を焦がすの設置に使える。設置後は起き攻め可能だ。

遠野秋葉のEX赫訳・紅葉はゲージがあるときの連続技にリーチ、発生共に優秀だ。

突発的総合情報コーナー

なぜなに MBAC（めるぶらオーシー）

稼働から一カ月経過し、次第に対戦事情が明らかになってきた。今回は対戦では欠かせないシステムに注目！

登場人物紹介
age：メルブラ塾1号生。対戦マニア
KZA：メルブラ塾3号生。二択マニア

投げのあれこれ

age：ほい、ここでダッシュ投げ！

KZA：……キチィ。何かダッシュ投げの間合い広くないスか。

age：投げの発生には4フレーム掛かるけど、ダッシュの慣性が付くからね。ダッシュ後少し離れた間合いで投げを入力しても、投げちゃうワケよ。

KZA：広く見えるわけだ。……でも今バックステップを投げられたような。

age：あれ知らなかった？ バックステップは投げに対して無敵は無いよ～。空中に浮いているときは地上では投げられないけど、Bスライド・エアとかでつかまれちゃうゾ。それに一定時間のけぞらない状態になる技は、投げ技を無効化するものまであるんだ。覚えておくと役に立つかもね。

暴れは怖いが、優秀なガード崩しの手段になる投げ。要所で狙っていこう。

めくりはどう？

KZA：そういや本作って、いわゆる『めくり』がレバーを左右どちらに入れてもガードできますね。

age：そうそう、だから「ガード方向を揺さぶる」って用途ではほぼ意味が無いんだよね～。

KZA：めくられた後の攻撃が連続ガードなら、相手方向にレバーを入れ続けてもガードできますね……。

age：んなワケないでしょ。対空技で迎撃されづらい、技をシールドで取られたとしても反撃されづらい……ってヤバイほど高性能な攻め手じゃん！

KZA：……確かに。バックステップも入力しづらい上、めくりを避けられてもローリスクですね。

age：めくりサイコー。

めくりはガードされやすいが、返されにくい。狙えるキャラは多用しよう。

MBAC 十七分割

蒼崎青子補足：青子ワンツースリー→追加攻撃(↓↙←版)→AブロウニングS(←↓↙版)後は起き攻めしやすい。ジャンプCやBE青子ワンツースリー、←+C、地上投げ、しゃがみBで攻めよう。
赤主秋葉補足：→+Cはヒット時にダッシュでキャンセル可能。画面端を背負っていても、相手を一気に逆側の画面端に持っていける上、追撃可能。しかし、発生は遅いので使いどころは少ない。

新称号が登場！！さらなる高みを目指そう！

何と「QMAⅡ」に新たな称号が追加された！　この新称号はただクイズに正解しているだけではもらえない。先に行なわれた第二回全国大会の上位入賞者が第三回全国大会まで得られる称号だ。Aリーグの1位に『賢神』、2～5位に『賢帝』、6～21位に『賢王』が付与される。次の大会まででしか称号は保持できないぞ！

プレイヤーと対戦相手に「賢神」と「賢帝」の称号が……。全国大会上位入賞者のみに与えられた超レア称号プレイヤー。一筋縄では勝てそうにないが、打ち負かせばほかにはないイベントメダルも貰えるぞ！

2005年　5月1日　土曜日
発行所　QMA新聞部
東京都千代田区三番町6-1
http://www.konami.co.jp/am/qma/qma2/
Text：赤男

クイズマジックアカデミー2
■メーカー：コナミ
■ジャンル：ネットワーククイズ
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2004年11月（稼働中）
■使用基板：—

新イベントも登場!! QMAⅡイベントリスト

全国オンライントーナメント決勝でのイベントを一挙に公開！　決勝のクイズの前にイベントがあった場合は知らせてくれるので、気合を入れてイベントメダルを獲得しよう。全国大会でのレア称号の持ち主と当たった場合は、新たなイベントが発生するぞ。

NEW!! 賢神杯
トーナメント決勝戦で賢神がいる場合

NEW!! 賢帝杯
トーナメント決勝戦で賢帝がいる場合（なおかつ賢神はいない）

NEW!! 賢王杯
トーナメント決勝戦で賢王がいる場合（なおかつ賢帝、賢神はいない）

寮イベント杯
トーナメント決勝戦で三人が同じ寮出身

ジャンルイベント杯
トーナメント決勝戦で四人が同じジャンルを選択

ペットイベント杯
トーナメント決勝戦で三人が同じペット

キャライベント杯
トーナメント決勝戦で三人が同じキャラ

クイズイベント杯
トーナメント決勝戦で四人が同じクイズ形式を選択

コナミネットDXがさらにパワーアップ！　個人ランキングの表示機能を追加し、ますます充実したぞ！

携帯用サイトで個人成績を見ることが可能になった！　トーナメントの優勝回数から、イベントメダルの数などを閲覧することが可能なのだ。これでいつでも自分の戦績が確認できるぞ。

※順位表示はテスト公開につき、予告なく終了している場合がございます

イベントメダルで狙いやすいものは、ずばり修練生時でのクイズイベント杯である。修練生の段階では「○×クイズ」、「四択クイズ」、「連想クイズ」の三つのみしかないので選択形式が被りやすいのだ。また、ほかの人のクイズの正解率を判断して、相手にジャンルを合わせてジャンルイベント杯を狙うのもいいぞ。これなら階級も関係無いのでイベントが出現しやすいかもしれない？

出現に必要な階級条件	予習合格ノルマ	上位形式出現に必要な合格回数		出現する出題形式
賢者以上	70点	ランダム4合格×5回	→	ランダム5
大魔導士 10級～1級	60点	ランダム3合格×5回 ランダム2合格×5回	→ →	ランダム4 ランダム3
上級魔術士 10級～1級	50点	ランダム1合格×4回 順番当て合格×4回	→ →	ランダム2 ランダム1
中級魔術士 10級～1級	50点	エフェクト合格×3回 キューブ合格×3回 並べ替え合格×3回	→ → →	順番当て エフェクト キューブ
初級魔術士 10級～1級	40点	四文字合格×2回 タイピング合格×2回 連想合格×2回	→ → →	並べ替え 四文字言葉 タイピング
修練生 10級～1級	40点	四択合格×2回 出現済み 出現済み	→	連想 四択 ○×

クイズコンテンツ出現条件

各クイズコンテンツの出現条件を大公開！　左の表を見れば分かるように、クイズの選択形式を増やすには条件がある程度必要になる。これらの条件はすべてのジャンルで共通しているぞ。例えば修練生ではいくら頑張って合格しても「タイピング」を出すことはできないし、中級魔術士では「順番当て」を出すことはできない。つまり出現条件を満たしていないと、絶対に上位の階級の選択形式は出現しない。

さらに、予習での合格点数ノルマが存在する。ただ合格60点を取って合格をしていても手に入らないクイズ形式「ランダム5」もあるぞ。このクイズは70点以上で「ランダム4」を5回合格しないと出現しないので注意が必要だ。

クイズレベルの解放

クイズには5種類の難易度があることは知っていただろうか？「入門」、「初級」、「中級」、「上級」、「超上級」の五つのクイズレベルが存在する。「入門」と「初級」は最初から選べるが、ほかのクイズ難度はジャンルごとの各出題形式での類型合格回数が、一定数必要だ。この規定数は階級、出題形式に関係なく一律になっているぞ。

該当する出題形式で累計2回合格すると、それ以降に中級難度の問題が出現。累計5回合格すると上級難度の問題が、10回合格すると超上級難度の問題がそれぞれ開放される。自分の得意なジャンルやクイズ形式ばかりやっているとそれの難度ばかり上がってしまう。このことを意識していろいろなジャンルの選択形式をプレイし、クイズ難易度をどんどん開放していってみよう！

出題形式の出現について

上位コンテンツのクイズを出現させるには、一定の条件が必要だ。これは「下位のクイズの累計合格回数が規定値に達している」、「出現に必要な階級条件になっている」の二つで、これらを満たしていないと新クイズは登場しないのだ。さら[illegible]削除されるが、再度昇格したときに復活するので安心。なお「○×」と「四択」クイズは無条件で出現しているぞ。

コナミスタイルをチェック！

コナミスタイルから「QMAII」の描き下ろしポスターが[illegible]された！　ファンは逃さすサイトを[illegible]
http://www.konamistyle.jp/
[illegible]B全サイズポスター
[illegible]2006年3月2[illegible]日[illegible]
コナミスタイル[illegible]2,500円[illegible]

プレゼントは52ページへ

クイズマジックアカデミー2
オフィシャルサイト開設記念絵

まじあか グラフィティ

Illustrator's Comment

全員集合です。サイト開設記念に描いたものです。描くたびに顔が違ってたりします、どうしよう、まあいいか。それでは。（QMAキャラクターデザイン担当）

QMA新聞部　上で紹介したクイズコンテンツの出現やクイズ難易度の開放だが、規定値になるまで合格しないといつまでたっても出現しないぞ。自分の得意なジャンルだけを開放させて、すべてのクイズと難度を開放させるのもよし。全部のジャンルを幅広く一つずつ開放させていって、手広く出現させていくのもよし。自分のプレイスタイルにあったやり方で出現させてみよう。

レトロポップなアクション風味!?

SPICA★ADVENTURE

SPICAADVENTURE®

惑星スピカに堕ちたパラソル少女

Nico（ニコ）（主人公）

スピカ★アドベンチャー
■メーカー：タイトー
■ジャンル：パラソルアクション
■操作方法：1レバー+2ボタン
■発売日：2005年夏稼働予定
■使用基板：TAITO TypeX

担当:伊勢猫

©TAITO CORPORATION 2003,2005 ALL RIGHTS RESERVED

ライトなプレイヤーはもちろん、ヘビーなゲーマーだって楽しめちゃう王道アクションゲーマーの最新情報をキャッチ！　キーワードは、"パラソル"アクションゲーム!?

話題の携帯ゲームがアーケードに登場！

携帯コンテンツとして配信されて、ちまたで人気を博したあの『スピカ★アドベンチャー』が、大幅なパワーアップを遂げてアーケードになぐり込み!?　プレイヤーは主人公・ニコを操作して、制限時間内にフィールド上のゴールを目指すオーソドックスなタイプのアクションゲーム。簡単操作で繰り出せる多彩なキャラアクションなど、誰でも楽しめる、要チェックなアクションゲームですぞ!!

敵を倒してゴールを目指せ！

ゲーマーならだれでも思わず「ニヤリ」としてしまうようなボスキャラなども出現！

元祖!?『スピカ★アドベンチャー』

オリジナル版はタイトー携帯サイト『ウリキリ♪タイトー』Vアプリ対応機種用アクションゲーム。アーケード版はオリジナルスタッフも参加しての、完全リニューアル版だ。

オリジナル版アクセス方法！　vodafon：メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→ウリキリゲーム♪タイトー
i-mode：iメニュー→メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→ム→タイトーG@meパーク

多彩なアクション

打撃はボタン連打でOK。敵を無視しゴールを目指すのも○。

ボタン連打でぶん殴れ!!

基本アクションに加え、多彩な特殊アクションなども存在!?

突き刺してぶっ飛べ!!

BEAT RAIZING

beatmaniaⅡDX ＋ GUITARFREAKS & drummania ＋ pop'n music

今月は『ポップンミュージック12 いろは』でデビューした、桜井零士さんの初インタビューでスタート！　さらに、ギタドラVへ楽曲を提供したThe Dillinger Escape Planのインタビューと、盛りだくさんでお届けしよう。

衝撃のニューアーティストをついにキャッチ!

桜井零士、ファーストインタビュー

profile

桜井零士　Reiji Sakurai

2004年のBEMANIアーティストオーディションに合格し、『ポップン12 いろは』に収録されたデビュー曲"For Dear～"が早くも大人気となっている注目のアーティスト。ロックサウンドを得意とし、今後の活躍に期待大。

周りと同じことをするのがすごくイヤ

――音楽に出会ったのはいつごろでしたか?

小学校3、4年生の時に音楽への興味を持って、テレビ番組などを見てて「いいなぁ」と思っていました。ギターをやっていた兄の影響もありますね。

――音楽と出会って、すぐにギターを?

いいえ、中学校に軽音楽部っていうのがあって、最初はそこでアコースティックギターを触りました。コードを少し教わりましたけど、ほぼ独学です。そして1年間アコギで基礎を学んで、2年目でバンド活動を始めました。

――そのころに初めてオリジナル曲を作ったのですね。

そうですね。BEMANIオーディションを受けた時に、「自分の得意な楽曲を歌って」と言われて、その曲を歌ったんですよ。バラードの卒業ソングです。今となっては思い出の曲ですね。作詞は自分でやって、作曲は当時の顧問の先生に、ちょっと手伝ってもらいました。

――そしてBEMANIシリーズと出会ったわけですね。

中学生の時に友達に紹介されて知りました。その後、家庭用が発売されたので、家でも遊んでいましたね。『Drummania』が出たのは衝撃的でした。僕はドラムもベースもやるんですけど、自分の家にドラムは置けないので、ドラムの感覚を忘れないようにと思って始めたのが[illegible]ですね。『Drummania』だけでなくほかのBEMANIシリーズも大体プレイしています。

――では、BEMANIのオーディションに応募してみようと思ったきっかけは何でしたか?

二人組のユニットを組んでいたんですが、ちょうど解散したころだったんです。ゲームセンターで、オーディションのポスターをたまたま見たのが応募締め切りの三日前でした。そこで、「BEMANIシリーズ好きだし、応募してみようかなぁ。ここで動かなかったら何ができる?」って考えて、気が付いたら次の日には楽曲を速達で送っていました。

――おお、何やら運命的ですね（笑）。オーディションの当日はどんな感じでしたか?

落ちても受かっても、「審査員の[illegible]」に何かしらの[illegible]を残したい!!」って思ったんですよ。それでチェーンを着けたりしたわけです。周りの人と同じことをするのがすごくイヤで、どっかしら変わっているところが無きゃ個性じゃない、と思ってましたから。あの時はなぜか分かりませんが、「自分が一番だ!」って自信満々でしたね（笑）。

――オーディション合格後、『ポップン12 いろは』に収録された"For Dear～"を作られたんですか?

はい。特に詞は二日半、寝ないで考えたんです。一回やり始めると中断したくないので、もう飲まず食わず寝ずで。なので、しょっちゅう病院に通ってるんですけどね（笑）。

歌詞には、自分が思ったことすべて……オーディションに受かったことやこの世界に入って曲を作る喜び、過去にあった妥協や辛さ、どん底だったときの気持ちをバネにしてここまでやってこれたんだ、といった気持ちを詰め込みました。

音楽があったから自分がいる

――今後、参加したいBEMANIシリーズは?

それはもう、言わずもがなギタドラです。僕の個性が一番出やすいんじゃないですかね。ギターもベースもドラムも自分でやりますから。でも、できることなら全シリーズに最低1曲ずつは提供できたらなと思っています。

――桜井さんにとって"音楽"とは何でしょう?

人生そのものですね。音楽あってこそ、今の自分がいる……音楽が無かったら、今ごろここには居なかったわけですから。音楽をやっているときが、自分は一番活き活きしています。

――最後に読者の方にメッセージをお願いします。

一度聞いたら忘れられない桜井ワールドへ連れて行きます!　聞きたいという人が一人でもいれば、ずっと曲を作って歌っていく覚悟です!　ぜひ応援してください!

米アンダーグラウンドの急先鋒、ギタドラに上陸!

THE DILLINGER ESCAPE PLAN meets "GDV"

音楽の幅を広げたいんだ

──今日は『GuitarFreaksV』&『DrumManiaV』[illegible]人に来ていただきました。あな[illegible]方はGDVに"Panasonic Youth"という、とてもハー[illegible]な曲を提供されていますね。ザ・ディリンジャー・エスケープ・プランはハードコアバ[illegible]ドだと考えていいんでしょうか?

Ben(G)　俺たちはただ、自分が聴きたい音楽を作曲し続けてるだけだよ。ファーストアルバムを出した時も、全然レスポンスには期待してなかった。実はすごく反応がよくてビックリしたけどね。アンダーグラウンドシーンに音楽的バラエティーを加えようとしてきただけなんだ。[illegible]でもずっと、[illegible]の幅の限界に[illegible]戦し続けてい[illegible]よ。

──エレクトロニック系の曲のカバーなどもしていますよね。

Ben　実際、強い影響を受けているからね。エレクトロニック系のサウンドを自分たちの楽器でアレンジし直してみたり、いろいろチャレンジしてみたんだ。

──GDVのような音楽ゲームをプレイするのは、今日が初めて?

Chris(Dr)　初来日のときに1度ドラムマニアをプレイしたことはあるよ。

Ben　アメリカではこんなゲームを見たことなかったから、すごく楽しかった。何年かして、それに自分たちの曲が収録されてるなんてうれしいね。

Chris　既存のコントローラー形式のゲームと違う新しい形でゲームができるのが素晴らしい。パッドでやるゲームも好きだけどね。

──家庭用のゲームをよくプレイしているんですか?

Ben　実はうちのバンド自体[illegible]ゲームファンが集まってるんだ。

Chris　[illegible]特に好[illegible]

Ben　[illegible]

[illegible]

[illegible]は昔からあるゲームと[illegible]

しみがあるよ。だから、これからも同じスタイルで続けられるといいんじゃないかな。

left: Ben Weinman(G)、right: Chris Pennie(Dr)

アンダーグラウンドの雄が見たGDV

──GDVに"Panasonic Youth"が入ったことについて、どう思いますか?

Ben　いろんな[illegible]の曲が入[illegible]その[illegible]自分たちの曲[illegible]あるのは素晴[illegible]の人が音楽を始める、いいきっかけになってく[illegible]

Chris　GDVはとても素晴らしいゲームだと思うよ。教養的でもある。こういうゲームを通じて、プレイヤーが新しい音楽に触れることができるからね。それに自分たちが貢献できてるのは、すごくうれしいよ。

──最後に、GDVのプレイヤーに向けてメッセージをお願いします!

Chris　とにかく楽しいゲームだから、いろんなレベルをプレイして、いろんなスタイルを体験してみるといいんじゃないかな。

Ben　とにかく、ありのまま楽しんでくれ。プレイしているうちに、自分の好きな音楽ジャンルを見付け出せるかもしれない。そうしたら、本物の楽器に触れてみてほしい。ギターやドラムに限らずいろんな楽器があるから、それを実際に手に取ってね。自分の[illegible]の範囲を広げ[illegible]ビデオゲーム[illegible]けじゃなく本物[illegible]楽器にも触れてみてほしいね。

Profile

ザ・ディリンジャー・エスケープ・プラン

Ben Weinman (G)、Brian Benoit (G)、Greg Puciato (Vo)、Chris Pennie (Dr)、Liam Wilson (B)

1997年、アメリカ・ニュージャージー州で結成された5人組。主にアンダーグラウンドシーンで活動する。1999年には1stアルバム「CALCULATING INFINITY」を発表し、世界中で熱狂的に迎えられる。

ハードコアの枠を越えた幅広い音楽性と、演奏力に裏打ちされた圧倒的なライブパフォーマンスで注目を集めている。

2ndアルバム、好評発売中!

MISS MACHINE

RITUAL RECORDS

CD:HWCY-1180(通常盤)

¥1,980(tax in)

1. Panasonic Youth　2. Sunshine the Werewolf　3. Highway Robbery　4. Van Damsel　5. Phone Home　6. We Are the Storm　7. Crutch Field Tongs　8. Setting Fire to Sleeping Giants　9. Baby's First Coffin　10. Unretrofied　11. The Perfect Design　12. My Michelle (GUNS 'N ROSES)* 13. Damaged 1&2 (BLACK FLAG)*

*=日本盤ボーナス・トラック

フェイバリットナンバーズGD

☆"ヒマワリ"の牙城、ついに崩れる!!

まさに「不動の王座」を守っていた"ヒマワリ"を、"月光蝶"がついに超えた! 今後のデッドヒートに注目!

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	月光蝶	あさき	【152.3pts.】
2nd	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【119.2pts.】
3rd	Concertino in Blue	佐々木博史	【59.6pts.】
	シナリオ	BeForU NEXT	
5th	ESCAPE TO THE SKY★彡	TËЯRA	【53.0pts.】
6th	Timepiece phaseII	佐々木博史	【46.4pts.】
7th	カナリヤ	[illegible]	【39.7pts.】
	SA-DA-ME	good-cool feat. すわひでお	
9th	この子の七つのお祝いに	あさき	【36.6pts.】
10th	Desert Rose	Kozo Nakamura	【33.1pts.】
11th	天覚屑	Des-ROW・組	【26.5pts.】
12th	BRE∀K DOWN! (GF&DM STYLE)	BeForU	【19.9pts.】
	ひとりぼっち	ピンクカプセル	
14th	Agnus Dei	あさき	【13.3pts.】
	DEPARTURE	AKINO LEE	
	Funky sonic World	Des-ROW feat. SHIGE	
	Sweet Illusion	vivi (from iyiyim)	
	jet coaster☆girl	TOMOSUKE feat. Three Berry Icecream	
18th	Luvly, Merry-Go-Round	石濱久美子&齊藤由佳	【10.1pts.】
	花の唄	ちーちゃん	

フェイバリットナンバーズ IIDX

☆"DoLL"人気に対抗できる曲は!?

今月も1位を防衛した"DoLL"。続く上位曲はほぼ「RED」新曲だが、今後、首位奪取はあるのか!?

順位	曲名	アーティスト	ポイント
1st	DoLL	TËЯRA	【126.5pts.】
2nd	RED ZONE	Tatsh & NAOKI	【96.4pts.】
3rd	ULTiMATE	TËЯRA	【90.4pts.】
4th	ピアノ協奏曲第1番"蠍火"	virkato	【60.2pts.】
5th	gigadelic	teranoid feat. MC Natsack	【48.2pts.】
6th	太陽 ～T・A・I・Y・O～	NAOKI feat. 星野奏子	【42.2pts.】
7th	AA	D.J. Amuro	【36.[illegible]pts.】
	Les filles balancent	Orange Lounge	
9th	ANDROMEDA	Sota Fujimori	【33.9pts.】
	LOVE♥SHINE	小坂りゆ	
11th	KI・SE・KI (BOY RED EDIT)	BeForU	【30.1pts.】
12th	Absolute	dj TAKA	【18.1pts.】
	D.A.N.C.E.!	DJ Yoshitaka feat.星野奏子	
	Two DAYS OF LOVE	[illegible]	
14th	V	TAKA	【14.2pts.】
	桜	Reven-G	
	B4U	NAOKI	
17th	LAB	RAM	【10.[illegible]pts.】
	SPACE FIGHT	AKIRA YAMAOKA	
	期間企業戦士荒山課長	AKIRA YAMAOKA	

フェイバリットキャラクターズ IIDX

☆茶倉&彩葉のワンツーフィニッシュ!

前回から引き続き首位を防衛し、茶倉が二連覇を達成! それに続いて第二位に入ったのが、茶倉の元宿主(?)である彩葉という、実に面白い結果となった。元々人気がある両名なだけに、次回以降もこのペアが上位を独占するかも!?

順位	キャラクター	ポイント
1st	彩葉	【148.1pts.】
2nd	茶倉	【135.8pts.】
3rd	リリス	【86.4pts.】
4th	ツガル	【74.1pts.】
	エリカ	
5th	士朗	【67.9pts.】
	セム	
8th	ニクス	【55.6pts.】
9th	ナイア	【43.2pts.】
10th	セリカ	【37.0pts.】
	サイレン	
11th	ジルチ	【30.9pts.】
	蠍火	
14th	"gigadelic"の少年	【[illegible]】
15th	ケイナ	【13.2pts.】
	ダルマ	
	"GENOCIDE"の男	
17th	TaQ	【[illegible]】
	エレナ	
	I-II	

FAVORITE Numbers

IIDX 1st

DoLL / TËЯRA 【126.5pts.】

やっぱり一番の曲です!(東京都 沢藤砂里さん)/曲もムービーもダントツで一番スキ!(兵庫県 梓原妃頼さん)/TËЯRAのアルバムを聞いて、改めて[illegible]と思いました。(三重県 BLUE君)/「visual emotions 2」でもすごかった!(東京都 dj.s君)

GD 1st

月光蝶 / あさき 【152.3pts.】

自然に泣けてきます……。(栃木県 葉月森さん)/ムービーの子が独特で好き!(群馬県 MARIさん)/あさき曲、大好きです!(北海道 高岡ひゅうさん)/あさきの歌声が好き!!(東京都 ツバキさん)/「BEAT RAZING」で、あさきさんを取り上げていただきたい!(千葉県 AZSさん)

FAVORITE characters IIDX

2nd 茶倉 【135.8pts.】

3rd リリス 【86.4pts.】

1st 彩葉 【148.1pts.】

カワイイ&カッコイイ!(千葉県 NEO-386君)/やっぱり照れると京都弁が出るところが♡(三重県 霧咲紗鈴さん)/京都弁にヤラれました!(埼玉県 KaJi君)

©1999 2004 KONAMI ©2003 KONAMI

INFORMATION from BEAT RAIZING

New Release

RIYU KOSAKA FIRST LIVE at O-EAST 2005

コナミスタイル(ライブCD付きDVD)
5.20 on sale
¥4,725(tax in)

※コナミスタイルでの通販限定商品です。コナミスタイルのホームページはこちら!

http://www.konamistyle.com/

1月29日、渋谷のO-EASTで開催された小坂りゆちゃんのファーストライブの模様を収録したDVDがついに登場! ライブパフォーマンス以外にも、リハーサル風景やメイクシーンなど、ライブ当日の1日に密着した特別映像も収録。また、ライブCDにはボーナストラックとして新曲"Dead Beat"のスタジオ新録バージョンも収録された、ファン垂涎のセットです!

PS2専用ソフト『beatmaniaIIDX 9th style特別版』、コナミスタイルにて好評発売中!!

さまざまなオリジナルグッズがセットになってファンを喜ばせてくれる、コナミスタイルのbeatmaniaIIDX特別版が『9th style』でも発売中!

特別版は下記のグッズを、君の欲しいものだけをセットにして購入できるのがポイント! しかもセット購入だと『9th style』販促用ポスターも付いてくるのも、ファンにはうれしいですね!

- ●プレイステーション2専用ソフト『beatmaniaIIDX 9th style』
- ●beatmaniaIIDX V-レアサウンドトラック10(CD)
- ●beatmaniaIIDXメタル携帯ストラップ & beatmaniaIIDXステッカーセット
- ●beatmaniaIIDX visual emotions 2(DVD)

詳しくはコナミスタイルのホームページをご覧ください。
→ http://www.konamistyle.com/

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中!

IIDXやギタドラで、自分のお気に入りの楽曲を、プレイするだけじゃなくてもっと応援したい! ほかの人にもオススメしたい! そんなあなたはぜひ、「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」に想いを込めた1票を投じてみてください。

「フェイバリットナンバーズIIDX」では、"DoLL"の不敗伝説を破る楽曲がいつ現れるかと注目が集まっています。今回は、2位から7位までの上位に『RED』の新曲がランクイン! 着実に人気を集めているこれらの新曲群が、今後どれだけ獲得票を伸ばしていくのか要注目です。

ほかにも「フェイバリットキャラクターズIIDX」では、彩葉&茶倉の元憑依コンビが人気急上昇中! 3位以下に大差をつけていますが、逆転がいつあってもおかしくありません。「フェイバリットナンバーズGD」では、集計開始当初から1位を守り続けていた"ヒマワリ"を、ついに"月光蝶"が僅差で破っています! あなたの1票により、このようなドラマが起こるのです。

投票の際には、必ず本誌巻末にある「アンケートハガキの自由欄」を使ってください。1枚のアンケートハガキで複数の部門への投票はもちろん、各部門ごとで複数の対象に、ご自身の中での順位を付けて(各部門ベスト3まで)投票していただけるとうれしいです! 併せて、その楽曲・キャラに投票した理由や、今後「ビート・レイジング」で取り上げてほしいアーティストの名前、当コーナーへのご意見ご感想なども、ぜひ書き添えてくださいね。

今月は、投票してくれた人の中から抽選で、左で紹介している「V-レアサウンドトラック10」(『beatmaniaIIDX 9th特別版』とセットになっている激レアCD!)を3名、そしてコンポーザー諸氏の直筆サイン入り『IIDX RED』エントリーカードを、各5名の方にプレゼントしちゃいます! エントリーカードは欲しいカードの指定もしてくださいね。なお、詳しい応募方法については52ページをご覧ください。

あなたの愛にあふれる1票、お待ちしてます!!

今月はCD「V-レアサウンドトラック10」とサイン入りエントリーカードをプレゼント! サインはjun、NAOKI、dj TAKA、DJ Yoshitaka、Orange Loungeの皆さんに頂きました。

古川"good-cool"竜也のグッとくるはなし

第十回

皆さん、新緑の季節を迎え、五月病などになってはいませんか〜? 最近は新五月病とか、六月病とかまであると知ってビックリです。こんな意味不明なものに関わらないために、常にリフレッシュを心掛けて、ストレスをためないようにしましょう♪

そして気が付けば今年もすでに三分の一が過ぎ、あまりに時がたつのが早過ぎてこれまたビックリです。

僕は最近忙しく過ごしております。とにかく本当に忙しいです。もはや「忙しい」という言葉が口癖になりそうな上、「忙しい」という言葉を単語登録してメールを打ちたい勢いです(笑)。特に今年に入ってからの僕の時間の過ぎるスピードは尋常じゃありません。あっという間に一日が過ぎ、あれよという間に一週間が過ぎ、それを四回くり返して一カ月が終了、そしてまた最初に戻る……みたいな状態です。子供のころによく周囲の大人たちが月日の経過に対し、判で押したように「あっという間だねぇ」とか「ホント早いねぇ」などと口にしているのを聞いて「……そうかなぁ?」と疑問に思っていたものですが、全くもってその通りでした!!

昔も今も一日に割り当てられた時間は平等に24時間です。なのに感じる速度が全然違うのは奇妙ですが、こんな話を聞いて、変に納得してしまった事があります。

一歳児の一年間は、これまでの人生においての一〇〇%です。これが二歳児になると五〇%になり、二十五歳の時点ではすでに四%と、消費税にも満たない数字になります。こういった具合で、年々自分の人生においての「年月パーセンテージ」が激しく減少していくため、それに伴い時間に対する体感速度が早くなっていくのだというのです。この理論、皆さんはどう思いますか?

それとは別に僕の中でこんなにも早く時間が過ぎていく理由は、「きっと自由な時間が少な過ぎるからに違いない」という結論に達し、すべての事に対する処理速度をもっと上げる努力をしようと心に決めました!! やらなければならないことを少しでも早く片付けられれば、その分自由に過ごせる時間が増えるという寸法です。まずは、タマネギのみじん切りのタイムアタックから始めることにします(笑)。

僕はたまに、時間というものは生き物みたいだなと感じるときがあります。例えば、楽しみにしていたコンサートの開演を待っている時の三分と、授業や会議に遅れそうなときの三分は、明らかに体感速度が違いますよね? 前者はイライラするくらいゆっくりで、後者は信じられないくらい高速に過ぎていきます。それがひと度コンサートが始まる、または授業や会議が始まると、その立場は全く逆転してしまうのですから不思議です。まるでそこには意志が存在するかのようです。

我々はこんな「時間」というものに、とかく振り回されがちですが、うまくマネージメントして付き合って行きたいものですね。

古川"good-cool"竜也さんに、コラムのご感想やご意見、励ましのお便りを募集しています。
あて先は〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 (株)エンターブレイン アルカディア編集部「グッっとくる話」係まで

wanna be strong?

強くなりたいか？

数多くのプレイヤーが火花を散らしている今こそ必要な
より勝利に近づくために、より強くなるための"スキル"

その答えがここにある！

コンシューマー版の発売も直前に控え、ますます加熱する『鉄拳5』——より強くなるために、タイムリリースを含む全キャラクターのテクニックやコンボを紹介。初心者はもちろん、上級者も「勝ちたい」ヤツは必見のコンテンツだ！　さらに、日本のトッププレイヤー"垂れ乳厳竜"と、韓国トッププレイヤーが、なんと韓国で激突!!　お互いのプライドを賭けた勝負の行方やいかに!?

ファミ通DVDビデオ『鉄拳5 Skill Edge』

5月26日発売予定！

DVD VIDEO　ファミ通DVDビデオ

標準価格：6090円[税込]

EBDVD-00001／約200分／片面二層／COLOR／MPEG2／複製不能／STEREO／4:3／NTSC2

企画・制作・発売元●株式会社エンターブレイン　監修●株式会社ナムコ

©1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.©2005 ENTERBRAIN,INC.

【この商品のお問い合わせ先】
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話:0570-060-555（代表）
【弊社サイト】http://www.enterbrain.co.jp/

eb! enterbrain

ホットギミック最新作の正式タイトル決定!!

さらに君の名前がスタッフロールに載る!?

金剛
脱衣門

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙(コスモ)を見つめたときに、脱衣惑星二の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

ホットギミック最新作の正式タイトルは『ホットギミック5 未来永劫』に決定! 今回の脱衣門は、この作品に登場するキャラ・技・人を大募集!!

対戦ホットギミック5 未来永劫
- ■メーカー：クロスノーツ
- ■ジャンル：脱衣麻雀ゲーム
- ■操作方法：麻雀コンパネ
- ■発売日：2005年秋予定
- ■使用基板：TAITO Type X

© X-nauts･Psikyo

裸王&オジャギの恥ずかしい話の巻

オジャギ(以下㋔) 唐突ですが、クロスノーツさんと話し合って『ホットギミック5 未来永劫』が出るから、いろいろと読者のみんなから募集することになりました!

裸王(以下裸) ホントに唐突だね。でも、いいじゃん! 俺も出たいよジャン裸王とかでさ。

㋔ え? ホントに? じゃあ先方に伝えとくよ。

裸 ウソウソ、今の無し! やっぱ、ちと恥ずかしい!!

㋔ まぁ、とはいえオレらもキャラクターの案くらいは出したいな。

裸 いいのあるよ! 『ジャンボーイ』と『ジャンガール』、屈辱技が決まれば大興奮だろ!

㋔ 変態じみた男より、女の子を起用するのは盲点だったな。オレもその案に一票だ!

裸 あ、募集要項は下記を参照ね。

募集要項

1. キャラデザ部門
2. 屈辱技部門
3. 出演希望部門

採用者の発表はアルカディア8月号で!

応募方法

官製はがきや便せんに、あなたのアイデアと応募する部門名を明記して送ってください。

■あて先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
ホットギミアイデア募集係 ○○部門
※○○には応募する部門名を記入してください

締め切りは 2005年6月6日(月)
※当日消印有効です

ガラスの向こうでうごめく恐怖の影……

ALIEN™

THE ARCADE MEDAL EDITION

メダルゲームが持つ華やかさとは一風変わった異様な存在感を醸し出す筐体は、独特の光彩に包まれている。巨大エイリアンがうごめくその挙動見たさに、思わずメダルを入れたくなるぞ!!

エイリアン　ジ・アーケードメダル・エディション
■メーカー：カプコン
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：専用メダルシューター＋1ボタン
■発売日：2005年3月中旬(稼働中)
■使用基板：専用基板

ALIEN TM & ©1979,2004 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.

Text:内層

リプリー気取りでエイリアンと戦え

危険な宇宙生物「エイリアン」との戦いがメダルゲームになって登場！　メダルシューターにメダルを投入すると、生体反応レーダーの音が鳴るなど、映画の臨場感を呼び起こす仕掛けに、大・興・奮！

また、雰囲気だけでなく、プレイヤーの実力によってメダルを獲得できる要素が多いのもうれしい。各種イベントやクルーンチャンス、スーパージャックポット(以下SJP)チャンスなど、成否を決めるのはプレイヤー自身！　やり込みと気合いで、より大量のメダルをゲットしよう!!

ミニジャックポット

お得感たっぷり！

メダルがチャッカーを通るたびに画面上のゲージがたまっていくのだが、チャッカーに入ったメダルはスプールされており、ゲージが満タンになった際に「ミニジャックポット」としてまとめて払い出されるのだ!

クルーンチャンス

SJP抽選への鍵

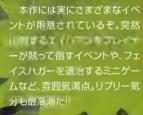
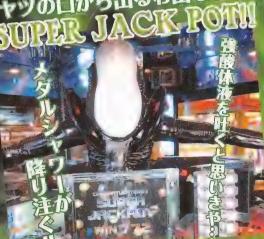
プッシャーフィールド手前にあるフェイスハガーチャッカーにメ[illegible]、6段階進むとクルーンチャンスが発動するぞ。ボタンを押してボールをリリースし、クルーン中央の「SJPポケット」を狙うのだ!!

イベント

本作には実にさまざまなイベントが用意されているぞ。突然出現するエイリアンをプレイヤーが競って倒すイベントや、フェイスハガーを退治するミニゲームなど、雰囲気満点。リプリー気分も最高潮だ!!

エイリアンをメダルで撃て！

ヤツの口から出るわ出るわのSUPER JACK POT!!

強酸体液を吐くと思いきや……メダルシャワーが降り注ぐ!!

SJP抽選は実力でキメろ

クルーンチャンスに成功するとSJPの抽選となる。転がるボールを指定のポケットに落とすのだ。四つのポケットのうち、ボタンを押してSJPチャンスポケットを決定し、一定時間内にジャックポットチャンスポケットにボールを落とせば次のラウンドへ進み、これを4回連続で成功すると、大量メダルが手に入るぞ！

黄色いレール上をボールが移動する。ここぞという時にボタンを押せ！

原作ファンも大満足！ここがエイリアン！

本作には、原作映画を知っていれば「ニヤリ」とできる演出がいろいろ。ストックランプがエイリアンの卵だったり、リーチアクションではネコやフェイスハガーが登場するのだ。画面には映画のワンシーンも流れるぞ！

生体反応レーダーの表示や通路の雰囲気も、映画に入り込んだようだ。

メダル「始めてみよう」物語

アルカデメダル部

今回取材に協力してもらったのは、プラサカプコン吉祥寺店だ。吉祥寺周辺では一番大きなゲームセンターなので、付近に用がある際はぜひ一度訪れてみよう。ビデオゲームから、メダルゲーム、プライズマシン、シール機など、あらゆるジャンルがズラリと並ぶ万能ゲーセンなのだ。【プラサカプコン 吉祥寺店】東京都武蔵野市吉祥寺本町1丁目10−1　いなりやビル 吉祥寺ロフトB1F

1 新世紀エヴァンゲリオン フィギュアセット体育時間

セガ・5月中旬登場・2種

体育の授業をちょっぴりのぞき見!

綾波とアスカのスクールライフを立体化するフィギュアシリーズ最新作は、何と体育の時間がモチーフ! 体操着姿で健康的な魅力爆発の二人はもちろん、たたんだ制服や跳び箱、マットなどの小物のデキもグッドだ。

2 甲虫王者ムシキング ～森の民の伝説～ ぬいぐるみ

セガ・5月中旬登場・5種

甲虫たちと冒険の旅へ!

TVアニメの放映が始まり、人気沸騰中の『ムシキング』がぬいぐるみになった。おなじみのカブトムシやオオクワガタをはじめ、ヘラクレスオオカブト、ギラファノコギリクワガタ、そしてポポがラインナップされている。

3 攻殻機動隊 エクストラフィギュア

セガ・5月下旬登場・2種

公安9課の女リーダー現る!

TVアニメ「攻殻機動隊S.A.C. 2nd GIG」から、少佐こと草薙素子を立体化。22センチというビッグサイズで迫力満点! クリアパーツを用いて表現された光学迷彩バージョンは、一見の価値アリだ。

4 パチスロ北斗の拳 立体パズル

セガ・5月上旬登場・2種

目押しではなく頭脳で勝負!

高い人気を誇るパチスロ「北斗の拳」の絵柄がデザインされた立体パズル。ケンシロウやラオウに加え、リールの図柄がプリントされているぞ。6面すべての絵柄をそろえられるかな?

5 北斗の拳 コレクションフィギュア Vol.14

セガ・5月上旬登場・3種

世紀末を駆け抜けた漢の生き様がここに!

あの海洋堂が原型製作を手がける「北斗の拳」のフィギュアシリーズ第14弾。原作の“修羅の国”編をモチーフに、金色のファルコ、紫光のソリア、アインという熱いラインナップ! ぜひコレクションに加えたい。

6 ルパン三世 ルパン一味集合フィギュア

バンプレスト・5月中旬登場・4種

ルパンファミリー勢ぞろい!

ルパンとその仲間たちを立体化。全4種類を集めて組み合わせると、愛車の周りに集うルパン一味の情景が完成! 渋めのテイストが雰囲気満点。コンプリートしたい逸品だ。

©武論尊・原哲夫 / NSP ©Sammy
©BURONSON・TETSUO HARA/Coamix
©モンキー・パンチ / TMS・NTV

©GAINAX / Project Eva・テレビ東京
©ムシキングプロ・テレビ東京
©士郎正宗・Production I.G/講談社・攻殻機動隊製作委員会

11 Nintendo スーパーDX ファミコン&ディスクシステム型クッション

バンプレスト・5月下旬登場・2種

ゲーマー必須のクッションだ!

往年の名ゲーム機ファミコンとディスクシステムの形をした、ユニークなクッション。ファミコンのコントローラ部分は取り外しが可能だ。もちろんディスクシステムの上に、ファミコンを重ねて置くことができるぞ。

7 BLEACH フィギュアキーホルダー1

バンプレスト・5月中旬登場・5種

「BLEACH」プライズ続々登場!!

コミックとTVアニメが絶好調の「BLEACH」がキーホルダーになった。主人公の一護を始め、ルキア、織姫といった人気キャラ、チャドやコンまでカバーしている充実のラインナップ。各キャラの特徴をつかんだリアルな造形に注目!

12 ポストペット 音楽のりのりぬいぐるみ

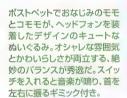
タイトー・5月登場・2種

愛らしさ倍増の仕掛けが搭載!

ポストペットでおなじみのモモとコモモが、ヘッドフォンを装着したデザインのキュートなぬいぐるみ。オシャレな雰囲気とかわいらしさが両立する、絶妙のバランスが秀逸だ。スイッチを入れると音楽が鳴り、首を左右に振るギミック付き。

8 機動戦士Zガンダム ウェザリング&ライトフィギュアPART2

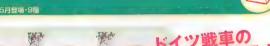
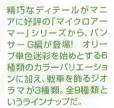
バンプレスト・5月下旬登場・3種

Zファン感涙のラインナップ!

劇場版の公開が迫る「Zガンダム」のリアルフィギュアシリーズ第2弾。中でも、シロッコ最後の搭乗機、ジ・Oのボリュームは圧巻のひと言! 汚し塗装とライトアップが、迫力満点だ。

13 アミューズメントマイクロアーマー パンサーG編

タイトー・5月登場・9種

ドイツ戦車の造形美を見よ!

精巧なディテールがマニアに好評の「マイクロアーマー」シリーズから、パンサーG編が登場! オリーブ単色迷彩を始めとする6種類のカラーバリエーションに加え、戦車を飾るジオラマが3種類。全9種類というラインナップだ。

9 機動戦士ガンダムSEED DESTINY キャラクター&ガンダムヘッド

バンプレスト・5月上旬登場・2種

キャラファン&MSファン納得のデキ!

細部まで造り込まれたインパルスガンダムと、リアルなキャラクターフィギュアのセット。フィギュアは、シン・アスカとアスラン・ザラの2種類。インパルスガンダムはフェイズシフトダウンバージョンも用意されている。

今月のプレゼント

[illegible]

- [illegible]
- [illegible] エクストラフィギュア [illegible]
- [illegible]
- 機動戦士Zガンダム ウェザリング&ライトフィギュア PART-2 3個セットで3名様
- アミューズメントマイクロアーマー パンサーG編 [illegible]セットで1名様

10 機動戦士ガンダム マキシマムモビルスーツフィギュア

バンプレスト・5月下旬登場・2種

G-3バージョンのカラーもフォロー!

アニメ版のガンダムをモチーフにした、ビッグサイズのガンダムフィギュア。その異様なまでにハイレベルな造形は、プロモデラー・MAX渡辺氏の原型によるもの。ファンなら何としても押さえておきたい逸品だ。

©Nintendo
PostPet™ © Sony Communication Network Corporation
©久保帯人/集英社・テレビ東京・dentsu・ぴえろ
©創通エージェンシー・サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送

立体貴族

アーケードゲームの立体アイテムのためなら地の果てまでもカッ飛ぶぜ! ってか、地の果てっていうと地球一回りして今自分が立っている位置に戻ってきませんか? などとヒネた幼稚園児だった昔をしのびつつ、今月もハッスルしちゃうのさ。

1／8 ザベル・ザ・ロック／『ヴァンパイアハンター』／La~Ha･shil改めSHOW CRAFT／「アメトイをイメージして作りました」／㊙『ヴァンパイア』が本来有していたダークな側面を、造形師の感性で増幅させた作品。作中ではコミカルな面が目立つザベルも、実在するとしたらこんなイメージかも!?

1／8 春麗／ストIIシリーズ／ふてね体／『苦労したのは主に顔、色気を損なわない程度の筋肉です』／㊙凛々しさあふれるポージングの中にも、春麗というキャラクターが持つ艶っぽさが漂っております。筋肉の流れも麗しいのですよ!

サガット／ストIIシリーズ／Swing-Neck-Breaker／『オッサンを作るのにも"萌え"が必要なんですね。楽しく作れました』／㊙みなぎる王者の勇姿を見よ! 左のカットは、A-froでもおなじみの修之介氏によるブースカット。シビー!

ちまき（あそし）／Q-Bee、KITTY THE HELPER（『ヴァンパイアセイヴァー』）／妖精の箱庭／「アルト・ノンノ」を出品してから1年、やっと「ピコ・ミミ・ナナ」も出品できました。ちまきは勢いだけで作りました。」／㊙初志貫徹おめでとうございます。これからも作りたいものを作る姿勢でGO!

M256ジェイソン（ブレイザー）、タンク（TOY POP）、ドキドキ☆バニラ（対戦とっかえだま）、ミルク（ポップンミュージックシリーズ）／「ナムコの戦車を1／144っぽいスケールで立体化する「ナムコタンクミュージアム」シリーズをメインに展開しています。」／㊙業界の戦車神・六鹿文彦氏による「ナムコタンクミュージアム」シリーズに、『ブレイザー』から世界一側面に強い戦車・ジェイソンがラインナップ! ミルク&バニラのピンキー改造も高クオリティー!

ナイトメア／『ソウルキャリバー』／ガレキ工房オールワン／「時間だけはたくさんかかってます」／㊙ゲームの世界観を代表するキャラクターを、重量感たっぷりに立体化!

貴族NOW! ワンフェスリポートも終わって、またもや貴族は地下潜行か……と思いきや! 次号では、ゲセっ子ピンキーズ&立体新製品情報を予定しております。3号連続掲載なんて夢みたいだよママン! ピンキーといえば、SUPER LOVERSとのコラボアイテムがアミューズメント景品として出回りますが、どうせなら服とセットになった店舗販売もしてもらいたかった俺さ! 次号もお楽しみに!!

KOFッ子PLANET

Text: [illegible]

今号のイラスト一等星

『KOF』のある世界を生き抜く僕らの、月に一度のお楽しみ。それが「KOFッ子PLANET」です。今月の一等星は、神奈川県 天川直樹君のアンヘルとアッシュのコンビイラスト。フリースタイルなイメージのある二人、イラストのように実にリラックスな空気を醸し出します。K9999とアッシュ、アンヘルのベストパートナーはどちらかな?

(宮崎県　CCCさん)
☆ざわついて乱れた髪が、一触即発のバトルを予感させます。庵の目つきの凶悪さは一等星レベルといえるでしょう。

(福岡県　皐月トミィさん)
☆5月5日の確定イベント、それが端午の節句であります。そこにテリーが居る限り、ロックはいつまで経ってもおこちゃまなのかー。ていうか、兜でかっ!

(静岡県　ショウコさん)
☆龍のオブジェクトの描き込みが細かい！　線の流れといいますか、デュオロンの気品を際立たせていますよね。

(福岡県　綾瀬かおるさん)
☆君は考えたことがあるだろうか？　ギブアップの叫びさえも焼き払う、本物の灼熱が舞い躍る姿を!!

(青森県　ムムコさん)
☆劣勢のロックが、不屈の闘志でテリーに立ち向かう、というシーンでしょうか。恐るべきは格闘家の本能。闘う二人の前には、生まれも育ちも関係ねえ！　でも、仲よくね。

(千葉県　りんごっぺさん)
☆K'風のグローブ装着で、改造度が3割増しのアンヘル嬢でごわす!

(宮崎県　九条麗斗さん)
☆渋く、ひたすら渋く！　K'の線の細さにカリスマオーラが見えます。

(熊本県　覇竜丸さん)
☆血塗られ感満載！　電車で乗り合わせたくない人No.1ですな。

(山口県　Nagiさん)
☆タバコの灰が飴ちゃんにかからないように注意ずら!

イラストに加え、文章ネタを大募集!

当コーナーでは、通常のイラスト投稿に加え、コーナータイトル付近に載せる一言ネタを大募集!　KOFのあるあるネタ、俳句、川柳など、短い文章でKOFファンの心をぐわっと揺さぶるパンチのある作品を募集!　お葉書かメールでポンと送ってくださいませ。あて先は下(欄外)を参照してね。

例:グリフォール
　グとルを変えれば ガルフォード(SG)

KOF衛星アップリンク

その1　PS2版『KOF NEOWAVE』ついに発売決定!

来たる6月23日に、KOFシリーズの最新作『KOF NEOWAVE』がPS2に移植されて発売される!　価格は7140円(税込)。PS2版最大の特徴は、完全移植はもちろん、オンライン対戦機能が搭載されていること。しかも、使用可能キャラがアーケード版よりも5体増える(!)とのこと。詳細は、続報に期待してほしい!

PS2版ではどんなキャラが追加されるのだろうか？　期待は高まるばかりだ。

その2　プレゼントキャンペーン最終締め切り迫る!

家庭用KOF関連ソフトを購入し、アテナや舞のオリジナルピンキーが当たるキャンペーンが5月31日で最終締切(当日必着)。まだ応募していない人は、今からでもラストチャンスに賭けよう!

ラストはアテナの等身大ポスターだ!

©SNK PLAYMORE　※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

「KOFッ子PLANET」ではKOFのカラーイラスト、文章投稿を募集中!　あて先は 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「KOFッ子PLANET」係まで。メールでの投稿は、sp kof@arcadiamagazine.com 次々号8月号の締切は5月18日(木)必着。お題は夏休み特集!　水着、野球、宿題地獄など夏っぽい作品をよろしく!

新図書カード登場！

次回の図書カード絵柄は、福岡県の武術師某さんによる『アヴァ鍵』カルノ！　次々号では掲載者全員にプレゼントしますゆえ、奮って投稿されるが吉！

読者が創る、ゲーセンの未来

A・Fro
ARCADIA FRONTIERS

エンターブレインが無事に半蔵門への引っ越しを完了して、我々アフロツも珍奇一転！　もとい心気一転！（SG）　ばっちりごっきり、当コーナーを盛り上げるべく奔走するって感じですか〜。読者の皆様方、これからもよりいっそうの積極的ご参加&ご支援のほど、よろしくお願いします！

[担当ページ] 田渕健康:158-159ページ（CMYK）、福田柵太郎:161ページ（グレスケ。）／164-165ページ（歳時記）、カイゼルちくわ:160ページ（バラエティCMYK）／162-163ページ（大瀑布）

アーケードゲームのカラーイラストを特盛掲載！
5月の青空のさわやかさに引けを取らない疾走感をもってして、今月も力作を掲載するしかないのかい!?

今月の一枚

（富山県　流火季月さん）

（兵庫県　鷹井ユウさん）
☆オフシーズンも何かと忙し……って、従属されてる!?

（群馬県　BOS君）
Ⓗ新キャラの中でも個性が際立つバズウ氏。骨格すげーよ。

（滋賀県　満月だんごさん）
☆フツーの掃除をするより、こっちの方が本領発揮!?

（愛媛県　蜂子さん）
☆最近のギタドラは名曲連発です。ワンパクハートで、あの山を目指せ！

（東京都　KEI君）
Ⓗその不浄、瞳に映すは心苦し。制裁では無く――浄化の戦いなのです。

（京都府　呆虚さん）
☆モアフレンドリー。ネコ科のよしみで！

（静岡県　ココロサクノさん）
Ⓗシリーズが続く限り、この子にはずっと頑張ってほしいですネ。

（兵庫県　こちこさん）
☆入れ替えてみました！ダウナーな表情のリリ公がツボ。

（　　　　　さん）
☆最近は活躍のフィールドも増大中！もちろん、本家ポップンの方も絶好調なのさ。

（埼玉県　そぼろ　）
☆「V」で待望の復活！曲もムービーもキャワワ。

（　　　　　　　　　さん）
Ⓗその海は、どこよりも深い森の中に。魂の在り処を探すのにも似て。

（愛媛県　バカバンさん）
Ⓗカラーだからこそやれるネタもあるさ。ぶちゃーけあり得なくもない。

A-Froビギナーの方にお知らせ！　投稿作品の名前の後に付いているＨマークは、投稿者の方がHPをお持ちという証です。ARCADIAMAGAZINE.com内の"投稿者リンクコーナー"を訪問していただければ、各投稿者のHPアドレスを確認することが可能です。気になる作品を見付けたなら、早速チェック！　→　http://www.arcadiamagazine.com

（宮城県　初代が一番！　69　Uさん）
☆実はめんこい子が多い『ビシバシチャンプ』。
A-Fro読者は要チェキですぜ。

（岩手県　きりふ風丸さん）
☆みんなもデュエルスタートの合図に使ってみよう。な！

（青森県　カクヤセキさん）
☆白き真祖が紅く染まる時、夜の戦慄が加速する！

（新潟県　濫鵬神封魔さん）
☆以前はコート着てたのです。
昔のエピソードも見てみたいよね。

（千葉県　バックアーボさん）
☆グラマニ四天王決定戦開催予定。
レンズに覚えのある猛者はぜひ！

（埼玉県　ササナ●さん）
☆A-Froグラスマニア、開設準備進行中じゃい！　待て続報！

（山梨県　志公士真さん）
☆なんかこう、のっぴきならぬ迫力があるのでつい採用を……。

（神奈川県　葵ひなたさん）
☆独特の世界観とキャラで話題急上昇！
翠藍の性別に涙した人もプレイすべし。

（東京都　ヨウタ君）
☆フル装備でキメてみました。
人と同じじゃつまらないし！。

（神奈川県　すももさん）
☆ローズ博士の新たな娘かと思いきや！
プリセルとロリティカアレンジの複合技でした。

（合作！　Gu-Chi vs.D!さん）
☆合作パワーで勢いも2倍＋α！
人生にはフィーバーが必要ね。

一瞬帰ってきた！ 秘！アレンジ道場

知るか君よ！　アフロ開設当初の人気コーナーだった「アレンジ道場」の存在を！　アーケードゲームキャラに自分流のアレンジを加えて描いてみるか！　という、投稿者のイマジネーション＆センス一発勝負の人気コーナーでした。いまでも復活を望む声が多いのですが、今回は特別に瞬間開設！

（山口県　里田里見さん）
☆ベースとなる服のアレンジのだけでなく、小物などに小技が利いてます。

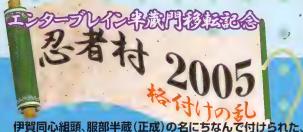
（北海道　himさん）
☆ジュディさんを和テイストに！
国籍不問で凛々しく決まるね。

（東京都　墨桐マユイ君）
☆だれだ!?　パン屋のお転婆次女だ！　性格はまんま小悪魔だNE。

（茨城県　葵瓜さん）
☆ワンポイントを加えるだけでも、描き手の個性が出ますよね。

（青森県　水玉うるるさん）
☆この衣装で、テレ東のコナミ枠で魔女っ子アニメとしてスタートしてくれええ！

新シーズンの到来と共に、次々号（8月号）からプレゼント用図書カードもリニューアル！　今回の絵師は、独特の作風で人気の武術師某さんです！　心待ちにしていた方も多いのではないでしょうか。今後も図書カード絵師は投稿者の皆さんにお願いする予定なので、「この方に描いてもらいたい！」というリクエストを、アンケートの隅にでも書いておいてくださいね!!

(埼玉県　けっつ　先生忍者)
・「田辺さそはグラスパワゥで上忍でさぁ！」とは先生本人の弁。『きらスタ』は忍者ゲー？　という疑問はレンズの奥に封殺ナリ。

伊賀同心組頭、服部半蔵（正成）の名にちなんで付けられた、「半蔵門」の地名。そんな忍ビリバボーなスポットに移転したからには、毎年恒例の忍者村を開村するしかあるまい!! 今回は投稿者自らの格付けに加え、亜腐呂同心組頭・福田柵蔵氏の採点により、史上最強の忍者を選定だニン!!

(千葉県　加川ゲレ吉くノ一H)

上忍

A（愛知県　早乙女ナミくノ一）
☆「ポケファイいぶきは上忍！」上京理由は氷菓の試食（本当）。

（静岡県　ココロザシノくノ一）
H今回も多数の投稿が集まった舞嬢。紅や艶やかに、上忍確定であります！

（京都府　呆虚くノ一）
☆同門のガルフォードを抑えて上忍に！攻撃力とガス濃度は、全忍者中最強でR。

（東京都　西村もつ忍者）
H必殺の爆裂究極拳で、今年も参村！2秒でボスを倒しても、みねうちなのだ！

中忍

（大阪府　YU 3忍者）
☆チャム忍者の実力は上忍級だが、バナナンに弱いので中忍なのサ！

（青森県　松けろくノ一）
☆「ULTiMATE」はダルツガソング！」言い切る覚悟やよし、乱れ咲け音忍者！

レア忍

（東京都　QQQ忍者）
☆コッ、こいつぁ紛れもない怒級レア忍だ!! キッズすなわち半人前ゆえ、下忍だけどネ！

（福岡県　羅紀京子くノ一）
☆『パワーストーン』より、あやめ嬢！　アニメでも大活躍でした。

（東京都　大沼由実くノ一）
☆「御意」の一言が頼もしい緋炎氏は上忍級！しかし出演作が今やレアなのでこちらに（酷）。

（大阪府　座夏之助くノ一）
☆今回も、レア忍筆頭のこの方。「だれ？」という投稿の数に期待。

下忍

（兵庫県　こちこくノ一）
☆ブリセル忍法で忌野一族も余裕！　違和感？　無いね！

（愛知県　苺ユリアくノ一）
☆ガーネット嬢は上忍か!?　と思いきや、パーツ耐久力の低さから下忍に。

☆「温泉のために帝国を滅ぼすのは控えましょう。下忍！」うむ、正論!!

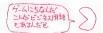
（　くノ一）
☆「これからに期待してあえて下忍！」まず正しい日本語の勉強だ。

（岡山県　甘菜侯くノ一）
☆某学園から、ちびっこ忍者組参上！魔法忍術は強力だが、きゃわゆいので下忍（何故）。

（佐賀県　アメンボウ星叫忍者）
☆ユーニス嬢はレア忍候補だったが、ラブリンさと当たり判定の小ささで表忍者に救済ッ！

最強忍者はどちら様？ 今回も多くの忍者投稿を頂いた忍者村。ここで亜腐呂忍者の長である福田柵蔵が、もっとも忍んでいないアーケード最強忍者を選定します。ささ、お頭！　「レイチェルいないね今回。あと、半蔵の父は半三、同じハンゾウなんだよ。おっとそろそろ「三国志大戦」の待ち順が回ってくるので失礼！」……お、お頭ーッ、グダグダですぜ!?（街に消え行くお頭を追ってフェードアウト）

アフロ グレースケール。

新作アーケードゲームの感想や批評からゲーセンマナーの話まで、少しシリアスな話題を取り扱うコーナーが「アフログレースケール。」だ。みんなの投稿がゲームの開発者やゲーセンで働く人々の目に止まり、新しい何かが生まれるかもネ。

パックマン・ディフェンス	買収者に対して逆に買収を仕掛け、商法の規定で議決権が喪失する25%以上の持ち合いを目指す。ゲームの名称からそう呼ばれている

(新潟県　たんぜめ君)

エミリオ。

(愛媛県　梅雨本アカさん)
☆美少年を奉るピチッ子土俵祭りの古豪エミリオ。台詞がまた儚げなのですよ～。

(東京都　QQQ君)
☆4月号の設定資料の「小動物っぽさ」を強調してはいかがか？　いや、猫耳とかでなくて！

オンライン対戦の赤い悪魔

ちょっと時間ができたのでドライブを楽しんでいたら、旅先でハイスコア集計店を発見。つい中を覗いてみたり。悲しきゲーマーの性……。

記念に『ポップン12 いろは』の「NET対戦」をやってみようかな、と思いゲーム開始。「どうせ旅先だし、自分のヘタレカードは恥」ということで、ダメ元でカード無し神部屋で挑戦。

そこに挑戦者が……。「あかお」……？　あれ、この名前どこかで……もしかして、アルカディアで『いろは』の記事を書いている赤男さん？

焦る気持ちを抑えつつ、曲は「ラブフォーチュン」に、オジャマもレベル3のみに(マジメにやっても勝てないのは明白なので)変更。

赤男さんの選曲は「チョコポップ」。対戦中は「ジャム手」「いろいろポップ君」「バラバラポップ君」などなど、オジャマの種類がもういろいろ。画面がめまぐるしく変わっていくのは、失笑を通り越して面白かったの一言です。

こっちはレベル3オジャマのみなのに、赤男さんはゲージを減らすことも無く、常にトップをキープ。くやしいやら申し訳無いやら。さすがでした。

こんなことならもうちょっとお遊びのオジャマにしとけば良かったと後悔中です……。普段の殺伐系対戦とはひと味もふた味も違う、面白い対戦でした。惨敗してしまいましたが……。

やっぱり『いろは』のNET対戦は、軽めのオジャマの送り合いが面白いなって再確認しました(ヒドサドやらバラスピでもいいけど、そういうのばっかりだと疲れてしまう)。オジャマがあってなんぼのポップンなんだなぁ、って。

それにしても、ライターはエンターテイナーとしても、勝負の上でも格が1枚も2枚も違うんだなぁと、感動した対戦でした。

(愛知県　某＠お祭り大好き男君)
☆ほかにも赤男氏の目撃証言が届きました。ライターといえど、普通のゲーマー。通信対戦で出会ったら、どうぞお手柔らかに(引け腰)。

以前ゲーセンの店員をしていた頃、まず驚いたのが、床の模様だと思っていたのが実はタバコのポイ捨てによるコゲ跡だった事。
他にも椅子を並べて寝る人や景品の盗難など、困ったお客さん（じゃないよ既に）が多々目に付きました。
けど一番参ったのは小さいお子さんを放ったまま遊んでるお父さん＆お母さん。
これ本当に危ないですってば！！
これはマナー云々の問題じゃないですね。
現在私にも1歳の娘がいますが、親としての責任ある行動を心掛けるとともに、最近ちょっと忘れられ気味なゲーセンでの最低限のマナー、守れる子になって欲しいなぁと思っています。

店員プリ。

↑プライズ？

(岐阜県　夕清さん)
☆我が子とゲーセンに行くときは、目の届く範囲にしっかりと居てあげましょう！　愛児とのゲーセンスキンシップに関する参考意見もお待ちしております。

今月の新作ゲーム日誌

『機動戦士ガンダム バトル・オペレーティング・シミュレーター』が1プレイ一〇〇円の店に入荷したので、マメに通うことにした。

『バーチャロン』や『ゾイド』のような形式のゲームとはイメージが異なり、効率良く敵機を撃破していくという面白さがある。ただ、見た目が地味で、その面白さがギャラリーには伝わりづらいかも……。

対戦がフェアな条件じゃないのも気になる。やり込んだ機体は性能が高いが、初心者の機体はレベル1と明らかに不利。対戦拒否モードで一人プレイに集中できるのは◎。

(東京都　自由日誌君)
☆先行しているプレイヤーに追い付くまで、対戦拒否モードはとても便利な機能ですよね。自分のペースで、じっくりとCPU戦でポイントが稼げます。対戦でランバ・ラル級の強敵を超える日まで、プレイを積み重ねていく修練がいっそう楽しくなるはずです！

A-Fro ACラボラトリー LABORATORY 追加募集！

理想のゲームセンターにおける環境やマナー」が新しいテーマとなったACラボ。今回はさらに皆さんが意見を投じやすくするために、募集項目を設定してみました。

＜理想の環境編＞……「これはすごい、地球滅亡まで残したい」と関心したゲーセン(クレジットの支払い方法、サウンド環境、連射設定など)」

＜問題の改善編＞……「回しプレイ(仲間内で特定のゲームを交代でプレイし独占する)への対処」

この二つの項目に対し、プレイヤーとゲームセンター従業員の皆さまから広くご意見を募集致します。実際にゲーセンで実施されていること、自分なりの改善案などをA-Froまでお寄せください!!

(熊本県　葵花南さん)

(埼玉県　そ。さん)

A-Fro ひみつ情報 ゲームセンターで発生する人との絆。一期一会のモノだったとしても、その出会いは心のカメラにズバシと焼き付くものではないでしょーか。別に面白おかしくオチをつけたり脚色する必要は無く(味付けとして手を加えるのはありだっ)、自分が体験した出来事をさらりと文章にしてA-Froへ投稿していただきたい。「小生、文才無いし……」と思い込んで投稿しないのは、もったいないですよ～。

A-Fro漫画道場

ょう、マンガ描いてる!? 今月はフレンドリーに始めてみました、大瀑布投稿量No.1のこのコーナー。脳とペンが赴くままに、宇宙叙事詩的に描き上げるべし！

（京都府　劇団もんてかるろマックスハート君）
☆赤いフィナーレは……何かの始まりでもあった。勝利のためにつかむもの、それでいいのか冥王よ。

（愛知県　御影道行君）
☆盾を張るだけで罪人となるこの戦場。あと審判爺、実はボルスにそっくり。

（長野県　まっきーさん）
☆猫を中心に流れる兄弟の時間。シューティングスターも真っ青の輝きさ。

アルカディア大瀑布

そういえば花粉症で悩むゲームキャラっていないよね！ などという夢も希望も無い発言はバスター☆撲殺ゥ!! そんなゲムゲマ世代に送るのが、月に一度のお笑いモノクロ空間、「アルカディア大瀑布」という伝説。

（熊本県　エレ金哲君）
☆行間から読み取る、おバカ一筋氏の受難。ちなみにお縄にしてからぶっとばすのは違法よ。

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆しかられ日和を越えて、制裁日和となる春の日。猟奇的な彼女には気を付けろ！

（福岡県　武術師某さん）
☆理解できた今から、世界が変わる。というか、だれからの手紙かと。

（京都府　蒼い疾風君）
☆心温まるようで、変な頭呼ばわり。テムさん、もう戦わなくて、いいんだよ……（倒）。

（青森県　水玉うるるさん）
☆君知るや、大瀑布ハニー様伝説を……。間近の眼差しに心震えつつ、流星女史の無事を願う。

ブリセル大作戦　ハヤコに対抗!?　プチダルミ祭の巻

ハヤコ人気に対抗せんとしてか、突如勃起したダルマプリセル達！ 二大勢力の今後やいかにッ!?

（福岡県　綾崎かおるさん）
☆無駄な対戦なんて無いのさ。悩むのが無駄、という意味と思われよ。

（岩手県　きりふ風丸さん）
☆つまり、守ったら負けってことか―ッ!! それ以前に足を結び付ける意（以下封殺）。

（東京都　STS!君）
☆久々に東京の暴走ラモン、STS!王子が大瀑布に再臨ナリ！……こういうのもどうかと思うが、変わり無いようで安心したヨ。

A-Fro ひみつ情報
プリセル、ピチっ子、ガデロズ、ゲルエロスなどなど、一度投稿したら後戻りできない暗黒魔界なコーナーが多数の大瀑布ですが、実はほかにも妹支援の間「チェンジ妹～ル」、兄弟姉妹特集「シスブラ狂想曲」などなど、歴史の闇に消えた単発コーナーも多いのです。新たな流れを作りたいという方は、ぜひこれらのコーナーを復刻したり、自ら新コーナーを立ち上げたりして英雄になりゃれ!!

ちまたでは、伝説の吸血鬼に素手で空中コンボをたたき込んだ後、曹操軍の突撃に轢かれ、その悔しさをドラムにたたき付けてスッキリ、なーんてパラレルミラクルなゲーセンライフを過ごす人も多いとか。それはさておき、今回もアンケートハガキネタをモリモリ紹介。

バレンタインの質問に答えを書けない、自分が悲しい。
（岐阜県　渡部憲一君）
☆No.59のアンケートハガキより、「バレンタインにチョコをもらったことがありますか?」という質問へのお答え。……私も、です。

今号（No.59）は金剛脱衣門がなくて残念。
（新潟県　マッチョワンワン君）
☆私もです（さわやかに）。……いや、忘れてください。

『メルティブラッド』の完成度の高さは知っている。しかしやる気がしない。コンボゲーだから?　違うな、私『GGXX』やってるし。少女キャラが多いから?　これも違う。今の格ゲーに萌え要素は重要だ。
　あ、そうだ……。投げキャラが、いない!!
（東京都　ガーリック君）
☆飽食の時代、そんなゼイタクばかり言うのはいかんよ。つーか、さっちんアームでは駄目かね。

最近「電車男」が人気だそうですな。『電車でGO!』シリーズ制覇に命をかけた、熱き漢の物語!
　……って違うの?　何が違う!　なぜ違う!!
（富山県　山田道楽斎君）
☆朗読劇も大好評だとか。……いや『電GO!』の朗読は車内アナウンスぐらいだからちょっと成り立たないんじゃないかなー、と父さん思う。

なぜかゲームセンターに、体力測定器が。握力60kg、背筋力182kg……。これを『アヴァロンの鍵』にどう役立てろと。
（宮崎県　牙竜君）
☆ピローを開けるときに、困ることは少なかろう。あと、どうせならリアルメカニモンクとか目指すべし。

⬆（青森県　カクヤセキさん）
☆祝!　やり過ぎぐらいが青春さ。

⬆（茨城県　梅甘露さん）
☆えっ、常識じゃん?

⬆（茨城県　KAGE！君）
☆諦めずに魂をぶつけまくれ。

⬆（北海道　アサギさん）
☆オールウェイズ、ウェルカム!

⬆（神奈川県　黒坂君）
☆ロシアからの刺客に要注意だ。

⬆（岩手県　甲寅君）
☆青春の幻影といっておこう。

⬆（群馬県　NAGA君）
☆グラマニ四天王に正式登用。

⬆（千葉県　龍crown君）
☆ガデロズではなくロズガデね。

⬆（静岡県　神煉さん）
☆具体例を30字以内でヨロシク。

⬆（愛知県　ミストKUNさん）
☆寝る子は育つ。……多分。

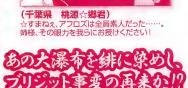
ゲルエロス村

そろそろ村長選挙の波乱も収まり、安定してきたエ村政治。しかしそろそろ何か祭りが欲しい!　という暴れん坊ちゃんは、要望を投稿すべし!　編集部から村長のもとへ要望を届け、吟味の上決定してもらうけんのぅ!

（北海道　砂丘の虎君）
☆倫理委員会を防柵で阻止し、掲載にこぎつけた一枚。諸君、これが限界点だ。

（茨城県　早乃ゆりえさん）
☆ギタドラVの新曲は、ムービーも豊富ですな!「Desert Rose」の女スパイは、かぶりつきで見るべし。

（滋賀県　満月だんごさん）
☆ピンクの天使ちゃんが黒い小悪魔にッ!!　白黒フリルの破壊力、計算以上といえよう。

反響多数!!　挐藍（ツィーラン）が♂!?

4月号（No.59）で公開された『旋光の輪舞』設定資料。そこで明かされた衝撃の事実に、A-Fro投稿者の間にも動揺の波が……!!　寄せられた声の数々、ご覧あれ。

（宮城県　ガッカリ69☆Uさん）

（愛媛県　蜂子さん）
☆人は……いつまでも原罪と共に歩む。挙手したあなた、懺悔室はこちらです。

（千葉県　桃源☆郷君）
☆すまねえ、アフロズは全員素人だった……。姉様、その眼力を我らにお授けください!

（埼玉県　めもる伍長さん）
☆挐藍以外のキャラでもこんな誤解が!?　まったく、宇宙は大変だ。

（千葉県　バックアーボさん）
☆ブリセルもついに星間時代へ……。助けてよSSS!!（逆効果）

A-Fro ひみつ情報
来月にはSG闘劇が開催だというのに、あっちこっちで波乱の予兆がメテオシャワーのごとく炸裂している「大瀑布」。大瀑布の歴史は、こうした混乱に乗じて成り上がったコーナーや企画により刻まれてきたのだなぁ……。と思い返しつつも、作品の裏には住所氏名ペンネームを書いてほしいと願う今日このごろ。封筒だけでなく、各作品にもしっかりとよろしくお願いしますね!

単色忍者村

苦無を葉書に持ち変え、現代社会に忍んでいる投稿忍者たちの晴れ舞台、それが忍者村なのじゃよ。一色ページでもすこぶる特上忍が集まったニン。

（東京都　采姫炬さん）
☆忍に生まれたがゆえに、数奇な運命を辿る姉妹。彼女らが従うのは、掟か、血の絆か。

（神奈川県　公式さん）
☆『ブラッディロア』のモグラ獣人忍者。土遁に特化した忍者集団なら上忍決定だ！　学生忍者部門でも上位入賞。

（鹿児島県　HEELさん）
☆火炎忍者に氷結忍者……実は『サイキックフォース』は忍者ゲームだった？

（富山県　流火季月さん）
☆来年は抜け忍で半ページは取ろうと思いますっ。抜け忍……そんなにいるんかな。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆忍者を討ち取ってから「人違いでした」では済まされないよババス！　忍も住基登録をよろしく。

ヤツの忍務はまだか？　不破刃伝

なに？　今度の忍者村といえばあの漢しかおるまい！　世間じゃマイナー、A-Froじゃメジャー。泣く子も笑うスゴイ男……不破刃をッ!!（デビュー作『龍虎の拳外伝』）たとえ相手がトンファー持とうが曲刀持とうが、勇ましく半裸で闘うますらお忍者。今回はそんな不破刃について語ろうと思う。

まず、不破刃を語るにおいて外せない技がある。それは頭突きだ！　ただの頭突きと侮るなかれ、この技を受けた者は重力という名の戒めから解き放たれ、垂直に浮くのである。というか、これが彼の浮かせ技なのである。なんという漢だ……もはや、常人では辿り着けぬ境地におられる。

また、彼は如月影二と同じ名の流影陣という必殺技を持っているが、中身はもはや別物。その無駄の無いコンパクトなモーションから放たれるバリヤは高密度かつ、高出力。さすがは不破刃……役者が違う。

真空斬首刀は前後左右の攻撃を同時に行ない、さらにその技を見た者に強烈なインパクトを与える必殺技。片足で垂直に立っているにも関わらず、滑るように移動するという恐るべき不破流体術。

そして不破刃が忍者であるという確固たる証拠の忍隠れ。この技は如月流の開祖、斬鉄氏の水面隠れをアレンジしたものであろう。この技を使用したが最後、不破氏の姿は消えてしまうのだ。忍者たるもの姿を消せてナンボ……姿も消せぬ忍は下忍がせいぜいである。この時点で不破刃は上忍確定であろう。

だから、彼を『NBC』に出してあげてください、SNKプレイモアさん！

（茨城県　沖田戒SG君）
☆忍隠れの術の影響でその存在までも……いや、ザコっちい指令なんか下忍に任せておけばいいのですよ！　ヤツこそがエターナル頭領ズラ！

（熊本県　S田（仮）さん）
☆ここからは無理やり忍者特集！　おまけにダルマをくの一化という変幻自在ぶりだっ。

A-Fro グラップル相談室

今回のお悩みは、対人恐怖症忍者で有名な「豪血寺一族」シリーズの破鳥才蔵さんです。

（東京都　秋風たんぽさん）
☆サイレンが彼女を幽霊に見間違えたように……色が黒いはイロイロ隠すじぇ。

（愛知県　早乙女ナミさん）
☆コナミの名作忍者ゲー『ミスティックウォーリアーズ』をナイスガイさんにプレイさせてええええ。

A-Fro ひみつ情報 忍者村への投稿、本当にありがとうございました。さて、普段は「げゑせん歳時記」として日常のゲーセンライフ文、モノクロイラストを募集しているこのページ。特にこの時期は、進学や入学そのほかのイベントでゲームセンター環境が変わった人も多いはず。別になんも変わってないじぇい、ゲーセンが見付からないから探しにいくじぇい、という吟遊詩人のネタになりそうな冒険奇譚でもいいじぇい。

眼鏡っ子の半分は眼鏡で出来ています

GLASSMANIA 2005

グラマニ党員四天王募集に老若男女がエントリー！ 提案者のNAGA君（だれでもいいけど）は四天王採用試験の問題を考えてくれよな。

（茨城県　沖田戒（SG）君）

（愛媛県　蜂子さん）
☆元々清楚で知的な二人が、カジュアルに変身！ ガメネマジック！

（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆四天王入りに強い意欲を見せるふじたにさん。ずいぶん古いゲームまでチェックしてるね！

（北海道　くらげさん）
☆資料閲覧にはガメネが必須。ソルは無縁そうだが……。

たたきゲームのバイキングズラ！

いつも行くゲーセンに何の前触れも無く『ビシバシチャンプオンライン～笑撃の全国対戦!?』が入荷していた。

ゲーセンの片隅で、民間人が猛然とボタンをたたく絵が風物詩となっている「ビシバシチャンプ」シリーズ。その最新作とあっては、俺もスルーするわけにはいかない。とりあえずコインを入れてみることに。

このゲームは流行のオンライン対戦対応により、一人でも全国のたたき屋どもとバトれる点も注目である。傍目も気にせず仁王立ちにて数回遊んでいた、その時。

……人間界トーナメント第1回戦で、いきなり負ける。おかしい。俺のたたき魂が甘いのか、それとも「純情派」という名前が悪いのか？　そしてライフが失われる。残りライフは1。サドンデスである。いきなり追い詰められたというか、まさにリアルトーナメントモードと化してしまった。

しかし。なぜか連打系ゲームの引きが強く、そのまま人間界トーナメントはおろか天上界をも制覇。連打は言ってみればオールドゲーマーの必須科目！　俺も衰えたとはいえ、まだ負けるわけにはいかないのだッ！

揚げ句、すいすいと決勝までやってきてしまうから、世の中分からない。しかし相変わらずライフは1。ここでタイミング系のゲームがくるとアウトだが！

「……ひたすら連打しろ！」

おしゃああああああ!!　俺に連打させると負けねえええええええ!!

いやむしろここまで来て敗北などあり得ねえ!!　そもそも初プレイ日に1コインクリアなど俺の無駄に長いゲーム歴の中でも記憶に無い。

もはや情念！　というか意地！　オンラインである以上モニターの向こうの相手も同条件ではあるが、ここで根性を見せずにどこで見せるというのか!?　結果……。

「辛勝！」

（宮崎県　CCCさん）
☆『旋光』を『閃光』と書く人多し！　CCCさんのようにキャラもタイトルも正しく記入すべし。

うぉぉぉおおおおをををををおおおお!!　やりやがった！　やりやがったよ諸江!!

その後予想外の展開があったものの、無事トゥルーエンドを拝むことができたのは言うまでも無い。連打野郎に不可能は無いのだ、多分。

不必要に濃いエンディングテーマに、ギタドラやポップンのクレジットで見たような名前までスタッフロールで拝めて大満足のまま、面白い顔を筐体に残してゲーセンを後にした。何だこの仕様（↑褒めてます）。

しかし複雑な操作も要らずに、意地と根性と体力のぶつかり合いという超肉体派オンラインバトルが楽しめるとは、いい時代になったものだと思う。相変わらず娘ッ子に萌えられるのも結構な話である。

問題は翌日、それなりに上腕部が筋肉痛を起こした事ぐらいか。……寄る年波には勝てぬということかッ!!（撃沈）

（佐賀県　諸江カズノリ君）

Ⓗプレイ中は、無限に広がる大宇宙とつながりかねないほどハイになる『ビシバシオンライン』ッ。みんなもコスプレ状態で筐体搭載キャメラ記念撮影をするがよかろうっ！

（神奈川県　ぶいけえさん）

「あて先イラスト」も引き続き募集中！
A-Froへの投稿はこちらの新住所へ!!

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは寸法7×5cmで350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

attention!!!
あて先が変わりました！

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

次々号8月号の締め切りは……　5月18日（水）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスは引き続きこちらです！

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

ギルティギアイグゼクス 発行/有害CO2

The Lord's Prayer

シリアス
イラスト

コマ割りされたイラストを交えつつ、全編を通してひとつの詩が語られる独得なスタイル。静かなビデオクリップのような雰囲気です。

B5判 24P オフセット 表紙1色
200円分の無記名小為替+200円分切手+あて名シール+80円切手貼付済返信用封筒
〒034-0041 青森県十和田市木日坂字高清水78-958 木下内侑穂

アヴァロンの鍵弐 発行/銀座

What's your grade?

ギャグ

1～4Pのショートギャグ集です。ネタは男性キャラ中心。ネタのテンポがよく、カワイイ絵柄と割とクロいオチとのギャップがステキ。

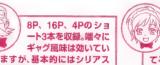
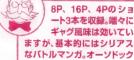
B5判 24P コピー 表紙カラー
400円分無記名小為替+140円切手+あて名シール
〒561-0826 大阪府豊中市島江町1-3-12-1107 増田容子

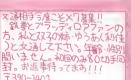
ネオジオバトルコロシアム 発行/荒野に叫ぶアイツの部屋

どす恋わんぱくコロシアム

シリアス
ギャグ

当館最初のネオジオバトルコロシアム本です!

B5判 40P オフセット 表紙カラー
600円分(本代440円+送料160円)の無記名小為替+あて名シール
e-mail「hakubising@ybb.ne.jp」に件名「通販希望」と送信。在庫・住所を返信します。

8P、16P、4Pのショート3本を収録。端々にギャグ風味は効いていますが、基本的にはシリアスなバトルマンガ。オーソドックスなスタイルで読ませます。

かわいい系キャラ総登場な1冊。絵もお話もマジメにしっかり描いてる感じが全編から漂ってきます。格闘シーンみっちり読みたい方向け?

文通相手ぅ度ことメ7募集!!
鉄拳とブラッディロアファンの方、私と双子の姉・ゆうあ(利佳)と文通して下さい。年齢・性別問いません。初回のみ80切手同封。お返事待ってます!!!
〒390-1401
長野県東筑摩郡波田町6284-3
真関理恵 P.N. 隣夢ミュルモ
※男性の方はセクハラはやめて下さい。

★セガオンリーイベント開催!
セガONLY同人誌即売会
「セガのゲームは世界いちぃぃぃ～MARKIII」
日時:2005年5月15日
場所:大田区民ホールアプリコ地下1F展示室
連絡先:〒241-0814 横浜市旭区中沢1-7-15 浅野留美
e-mail:md-asano@selene.dricas.com
http://home01.isao.net/segamega/index.html

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★ペンフレンドボシュー!!
ギタドラらぶな方で特に佐々木博史氏大好きだー!! という方、いましたらぜヒぜヒお友達になりましょ!!! 初回のみ切手同封&自己PR文よろしくです!! 男女年齢、県内県外不問! 一緒に語ってください! 返事確実! 同人物ALLOK。

〒376-0101 群馬県山田郡大間々町大間々927 新井梓水(P.N姫神璽歌)

メイドの控え室
パソコンに詳しい人に聞くと「自分でパーツを買ってきて組み立てるのが最強」とか言いますが、あれは「詳しくない人」をナメてます。世の中にはプラスドライバーすら持ってない人がいくらでもいるんですよ――っ! クロック数? スペックって何、死刑囚? 自作PCのアドバイスは、セットアップからソフトのインストールまでやってくれるような人に頼みましょう。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリーまたは4コマの多い本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

KOFシリーズ　発行/モンキーロケット

イッツ レイニング キャッツ&ドッグス

ほのぼの風味のショート集。ふにょんとしたプリチい絵柄と軽めのネタ回しが、えもいわれぬ平和な雰囲気をかもし出しています。

B5判 16P コピー 表紙カラー
200円分の無記名小為替+送料140円分の切手
〒612-8418 京都府京都市伏見区竹田向代町11-11 高城まち子

ランブルフィッシュ　発行/R.R.Q

HAPPY!

アラン女性化、というより「アランはもともと女性」というスタンスがメインのアンソロ。ショート・4コマ・小説あり。お相手は主にゼンです。

B5判 52P オフセット 表紙カラー
700円分の無記名小為替+送料240円分の切手
〒299-0118 千葉県市原市椎津673-10 田野口夕紀

ポップンミュージックシリーズ　発行/からくり屋敷

GIFT

連続4コマ風で描く、クリスマスプレゼントを巡る物語。あまりヒネリはありませんが、ハッピーエンドがお好きな方におすすめです。

A5判 24P コピー 表紙1色
300円分の無記名小為替+あて名シール
〒857-0833 長崎県佐世保市若葉町32-9 梶原政美

同人誌の新たな形態 CD-ROMってどうやって見るの？

あっ！イラストもマンガもCD-ROMになった！

牡丹「パァ――ヴォ――コォ――ン!!」
ジョイ「いったいなんですか、密林から来たすごい奴が変身するときみたいな叫び声を上げて」
牡丹「実は、あたしが好きな同人作家さんが、次の新刊をCG集にしてCD-ROMで出すそうなんですよ」
ジョイ「なるほど。作品の媒体としてCD-ROMを多用する同人作家さんも増えてきましたからな。特にイラスト中心の方の場合、CD-ROMなら手軽にカラー作品を頒布できるという利点があります。中には、ストーリーのあるコママンガをフルカラー仕様でCD-ROMに収める人もいますしね」
牡丹「ところがあたし、パソコン持ってないんですよ！　お金はあるんです。でもCD-ROMのイラスト集を見るには、なんて種類でどういう性能のパソコンを買えばいいのか、どんなソフトが必要なのか分からないんですよ――ッ！　だからジョイさん、オマエは私に同人的パソコン購買のポイントを教えなさい、ホレ教えなさい、ホレ教えなさい」
ジョイ「なんですか、その異次元元人が世界中の子供をたぶらかすときに歌ったような歌は」

ハローパソコン! インターネットに気を付けろ

ジョイ「ハッキリ言いまして、同人誌を買う側の立場なら――パソコンは新品のメーカー品なら何でもよろしい」

牡丹「WindowsでもMacintoshでも大丈夫？　ソフトは？」
ジョイ「今店頭で売っているパソコンにはほぼ間違いなく、ブラウザーという種類のソフトが入っています。これがあればとりあえず画像は表示できます。ただし、より見やすく拡大・縮小したければ別のソフトが必要になりますな」
牡丹「その『別のソフト』は高いんですか？」
ジョイ「10万円クラスのものからインターネット上で無料配布されているフリーソフトまでさまざまです。また、まれにAdobe社の『Acrobat Reader』というソフトでだけ読めるように作られたCG集もありますが、このソフトもインターネット上で無料でダウンロードできます」
牡丹「つまり特別なソフトは買わなくても良さそうだけど、インターネットにはつながないとヤバイ、ということ？」
ジョイ「ヤバイというほどのことはありませんが、つないだ方が間違いなく便利でしょうな」
牡丹「中古じゃダメなんですか？」
ジョイ「大体は大丈夫だと思いますが、単に『中古』とだけいうと、一代前のモデルからWindows以前のモノまですべて含まれますから、保証しきれないのですよ。ちなみにパーツを買い集めて作る自作パソコンの場合、ソフトもすべて自分で用意しなければなりません。とりあえずメーカー品を薦めたのは、その部分の手間が省けるからです」
牡丹「ふむふむ」
ジョイ「まああまり硬く考えなくとも大丈夫ですが、慎重に検討するに越したことはありません。パソコンも昔に較べて安くなったとはいえ、まだまだ10万前後する品物ですからね」
牡丹「ためらいは後悔の後で！　ということですね」
ジョイ「なんですか、その世界で一番、日本一な男が旅立った時の理由みたいなコトワザは」

ギルティギア　発行/Hi-Level

finale ～in th heaven～

ソルを愛するあまり精神を病んでしまったカイは、強硬手段に出て……男×男で、ジョニーも登場。精神面寄りの描写が多めです。

B5判 48P オフセット 表紙カラー
送料込み800円分無記名小為替+あて名シール+返信用封筒
〒142-0051 東京都品川区平塚2-17-3牧野マンション105 大塚様方AR・松之助係

■ゲーパロ誌投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。○宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。○欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。○サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。○基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

基本的に随時募集です。6月末に掲載を希望する人は5月20日(金)必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

アルカディア 超 推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text:Joe ／ 『鉄拳5』はアーケード、コンシューマ共にジャック使い。ブラボーブラボー……×∞。気持ちよすぎる。

『鉄拳5』

ゲーセンでも家庭用でも大人気の『鉄拳5』。鉄拳独特の直感的な操作性をベースに、メリハリのある画面と抜群のそう快感、さらに濃厚な世界観やキャラクターを実装しており、かなりの名作でしょう。

ということで、今回のお題は鉄拳シリーズから女性キャラ人気筆頭のシャオユウ。登場から現在までいろいろなコスチュームを経てきており、イラストも作者お気に入りの衣装で描かれていることが多い。

「お気に入り」のコーナーでは鉄拳のコミュニティとして情報交換サイト、また同人活動の一つの形としてコミックのアンソロジーを取り扱うサイトをご紹介。また、占いサイトも紹介するので、こちらも楽しんでほしい。

＋毒うさぎカプセルWEB＋　喜尚藤吉

http://www26.tok2.com/home/fujiyoshi/index.html

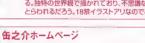
鉄拳イラストとしては『鉄拳3』からファランとシャオユウのカップリングを掲載する。吸い寄せられるような瞳と魅入られてしまうポージングが印象的。

アスカの降る夜　eba

http://www.interq.or.jp/www-user/eba/

モノクロのラフタッチなイラストを多く掲載している。独特の世界観で描かれており、不思議な感覚にとらわれるだろう。18禁イラストアリなのでご注意。

缶之介ホームページ　缶之介

http://yellow.ribbon.to/~dougi/

「らくがき」内に「お絵描きBBS」イラストが集められるコーナーがあり、ここにシャオユウイラストを掲載する。独自のタッチで描かれる線と目が魅力的。

BINGO bingo!　澪

http://hwoarang.at.infoseek.co.jp/index-top.html

鉄拳のイラストを中心に掲載しており、シャオユウは集合イラストに登場する。メインはファランのイラストなので、こちらのファンの方もどうぞ。

むらクロッ!　bohemian

http://murakuro.sakura.ne.jp/

「絵倉庫」に大量のイラストがあるサイトで、シャオユウはその中の「過去絵」コーナーに掲載する。「お絵描きBBS」のイラストも含め大量のイラストは圧巻!

シャオユウイラストはどれも秀逸でファン必見!

Muscular Cats　悪猫

イラスト熱が高じて鉄拳カードのデザインまで掲載

http://zero0804.fc2web.com/index.html

シャオユウを中心とした鉄拳系サイトで、イラストとシャオユウに関する情報がメインコンテンツ。イラストはどれもが丁寧に描かれており、かわいい、元気、妖艶といったいろいろな表情のシャオユウを楽しむことができる。カラーカスタマイズコーナーが筆者オススメ。

いろいろなシチュエーションのイラストを掲載

FAIRY GARDEN　ゆみきん

丁寧なデッサンでイラスト化されたゲームシーン。

http://homepage2.nifty.com/YK4

シャオユウのイラストがメインコンテンツ。イラストはカラーと白黒のものが多数掲載されている。そのどれもが戦闘シーンをはじめとするいろいろなシチュエーションで描かれており、ストーリー展開して複数のイラストにわたって掲載されるものもある。

綺麗なイラストと『鉄拳5』の4コマ漫画を掲載

cocoon　ナズ

武器をカスタマイズしたシャオユウをイラスト化。

http://www.robot.ne.jp/~cambio/

『鉄拳5』をテーマにしたイラストや4コマ漫画が潤沢に掲載されており、鉄拳プレイヤーなら一度はアクセスしてほしいサイトだ。イラストは純朴なタッチで描かれ、雰囲気がある。4コマ漫画は鉄拳系サイトでも貴重なので、今後もどんどん掲載してほしいところである。

独特なグラデーションが印象的なイラストを掲載

なけなしうぃずだむ act4　Tea

シャオユウの元気さが見事に描かれたイラストだ。

http://w1.nirai.ne.jp/tea/

鉄拳をはじめ、オリジナルや『キャリバー』などのイラストを掲載する。鉄拳は5を中心としており、今回掲載するシャオユウのほかレイヴンのイラストなどを掲載する。どのイラストにもコメントが付いており、イラストともども楽しみたい。画面幅は1024以上を推奨したい。

＋＋タリキホンガン　朱里

http://www4.ocn.ne.jp/~kukkoko/

「鉄拳好きに100の質問」や「鉄拳5で55」のネタを提供していることで有名なサイト。鉄拳に関するイラストのほか、プレイヤー視点のテキストも楽しい。

The epic of Asia　さくらぎ一夜

http://toua.parfait.ne.jp/junk/index.htm

鉄拳をメインに、いろいろなイラストを掲載するサイト。イラストは女性的な優しさを感じさせるタッチで描かれており、シチュエーションも和めるものばかり。

ギャラクティカ★らりアート　アート

http://members.jcom.home.ne.jp/1619230711/index.html

ギャラリーコーナーにシャオユウイラストを掲載する。イラストはもちろん、オリジナルのゲームコーナーや雑記コーナー（仮面ライダー系中心）も楽しんでほしい。

雪雪月花　xuexue

http://xuexueyuehua.hp.infoseek.co.jp/

「rakugaki」コーナーに鉄拳を中心とした多数のイラストを掲載。男女を問わず美しく描かれている。女性キャラはポーズのカッコ良さにも注目してほしい。

ですよね　な

http://naan.hp.infoseek.co.jp/

「ギャラリー」コーナーの「ラクガキ」内にいろいろなイラストを掲載。その中にシャオユウのイラストもある。特徴ある女の子の表情はどれも印象的に描かれている。

『鉄拳5』関連サイト

ネットに数ある鉄拳サイトの中でも、プレイヤーの意見交換サイトとして「tekkenbbs.net（http://tekkenbbs.net/）」を強烈にプッシュしたい。このサイトはキャラクターごとの掲示板をはじめとしてシステムや諸々の分類がなされており、鉄拳系のBBSとしては非常によくまとまっている。また2ちゃんねるブラウザにも対応しており、「かちゅーしゃ」や「OpenJane」などのツールを使うことで抜群の視認性と操作性のもとで鉄拳の掲示板に参加できる。モバイルにも対応しているので携帯からのアクセスも可能だ。

掲示板の次には、また異なった形のコミュニティをご紹介したい。「鉄拳5アンソロジー：TEKKEN GENERATION #5（http://www.iss-underground.com/tekken5/main.html）」は、『鉄拳5』の同人誌を刊行するにあたって、その参加を希望する人たちが集うサイトだ。「TG5 PROJECT」と名付けられたユニットを中心としており、集まった参加予定者の中には多くの名の知れたサイトがある。本誌の刊行が待たれるところだ。鉄拳イラストを掲載する、同人誌を出すという予定がある方々には、ぜひ1度チェックしてもらいたい。

「お気に入り」PLUS　最近のネットで少しずつ浸透し始めている面白機能として「占い」がある。鉄拳では「鉄拳5うらないver 1（http://u-maker.com/52410.html）」が該当する。「名前」と「条件に対する動作の名前」を入力すると、占いの結果として選定されたキャラと内容が表示される。本文で紹介できなかったが、イラストサイトでは「ガイアの十字路（http://www.mokuren.sakura.ne.jp/~gaea/）」がおすすめです。

戦場に咲く死の花

鋳薔薇 IBARA 設定資料集

ケイブタイトルでありながら「弾幕シュー」とは違う新境地を拓く最新作『鋳薔薇』。そのキャラ設定画を一挙公開だ！

©2005 CAVE CO.,LTD.

時は19世紀。蒸気機関の発達で沸いている、北欧の国「エーデルワイス」。エーデルワイスは特に、精密な機械技術産業に長けた国であり、その発展も目覚しい。

だが、暗雲はいつも突然に訪れる。だれもが願わぬ時に。

その日は妙に煙たく、冷たい空気の朝だった。

かつて「テレサ・ローズ博士」と呼ばれていた女性は不敵に微笑む。

「汚らわしい地上を、人類を、すべて壊してしまいましょう。

この世界をキレイにしてしまわなければ。

そうね、その後は……地上一杯にステキなバラ園を作りましょう」

ワタシタチガ　キレイニ　シテアゲル

五人の娘たちと、刃の塊のような要塞とともに、テレサは進攻を開始した。「ローズ・ガーデン」と記された紋章の下、不気味に笑う鉄人の爪が建物を破壊し、空を覆いつくす飛行機の咆哮が大地を焦がす。

人々の悲鳴と立ち上る炎が要塞を照らし、さながらそれは紅蓮の大地に咲く一輪の美しい花。

「ローズ・ガーデン」の勢いは物すごく、エーデルワイス政府軍は苦戦を強いられていた。鎮圧どころかむしろ悪化を見せる戦況に、政府軍では手に余ると見たエーデルワイス皇宮は、「ネゴシエータ」と呼ばれる皇宮特殊攻撃部隊に出動を命じる。

“直ちに武機を以って「ローズ・ガーデン」の殲滅にあたれ”

密かに用意されていた“武機”。

それはまるで、あの脅威に対抗することを予測していたかのような力を有し、まさにこの日を待ち望んでいたかのように、まぶしく光を放っていた。

comment

今回この『鋳薔薇』はあえて『弾幕シュー』にはならないようにしてみました。弾幕が好きな方ももちろんですが、『弾幕が苦手』で『最近シューティングから遠のいている』、という方にもプレイしていただけたら幸いです。(S.Y)

プレイヤーキャラ

エーデルワイス国　皇宮直属特殊部隊
"ネゴシエーター"エージェント01

ボンド

感情を隠さず、すぐに表に出してしまう性格。ただその感情に任せて行動することは滅多に無く、理性的に行動できる男。だが、今回のミッションはいささか感情的になっていることが見られる。
「テレサ……ローズ……!?　まさかっローズ博士なのか!?」

登場武機

シリスター・シミリス

エーデルワイス国　皇宮直属特殊部隊
"ネゴシエーター"エージェント02

ダイン

冷静で淡々と命令をこなす。感情を表に出すことがあまり得意ではない性格だが、今回のローズ・ガーデンの凶行に対しての怒りと困惑は彼をよく知らない人でも、察することができるだろう。
「……なぜ……」

登場武機

ディオ・スピロッシ

comment

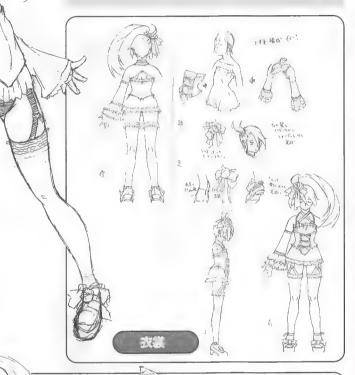
プレイヤーは当初男女のペアで考えていましたが、「ボスキャラ全員女でメインだから、主人公が目立つようなデザインは×」との意向から、地味な野郎ペアになりました。二人が手に持っているモノは銃型のオプショントリガーで、これをコクピット内部から機体に差し込んで撃ちまくっているという設定です。
（コタニ）

五女

メイディ＝ローズ

【Orange Meillandina～オレンジ・メイアンディナ】

空挺部隊指揮統括担当。
末っ子で甘ったれ。楽天家だが芯の強い一面もある。姉妹の中では特にミディと仲がよく、街を襲っては、その被害をミディと競っている。一人称は「メイディ」。

comment

五姉妹は、全体的にゴシカルなイメージを持たせつつ、一人ひとりの性格を服とポージングで表現するのに苦労しました。メイディの腰周りのデザインがなかなか決まらず、当初は白いフリルのミニスカを履かせていたのですが「ミニスカはダメだ。スク水にするがよい。」という神の一撃で今のデザインに落ち着きました。僕の中のクララが立った瞬間でした。（コタニ）

三女
カスミ＝ローズ
【～Hana Kasumi～ハナ・カスミ】

兵器生産担当。
おしとやかでマイペース。少々内にこもる傾向がある。多少ガンコなところもあり、彼女がデザインした兵器において気に入ったところは、ほかのだれが何と言おうとも変えない。一人称は「ワタクシ」。

ラフ

衣装

四女
ミディ＝ローズ
【～Gloire de Midi～グロワール・ドゥ・ミディ】

陸上部隊指揮統括担当。
いつも元気でさっぱりしている性格。だが、仕事に関してはいまいち正確さに欠けるところがある。姉妹の仲でメイディと特に仲が良い。被害の大きさをメイディと競ったりしている。一人称は「ぼく」。

鋳薔薇 設定資料集

次女

シャスタ＝ローズ

【～Mount Shasta～マウント・シャスタ】

情報統括担当。

元気というより頑強で武闘派。考えるよりも先に行動するタイプで、底抜けに明るく、とてもおしゃべり。一人称は「ワタシ」。

Dr.Teresa Rose
テレサ・ローズ博士

北欧で精密機械産業の最も進んだ国エーデルワイス。その国の「皇立機械式義肢研究所」において、若年ながらも所長を勤めていたこともある女性。

研究所で起きた事故の責任をとり、辞任した後しばらくその消息を絶っていたが……。

ある日突然、五人の娘ととげとげしい機械兵団を引き連れ、エーデルワイス国に侵攻。その動機・目的は現時点では一切不明である。

ラフ

comment

テレサは、一番最初にWKB氏から頂いたデザインを元に、「露出が足らん」というIKD神の意見を取り入れた結果、このようなビッグママが生まれました。個人的にはヴァン○レラっぽい雰囲気が出ればいいなぁと思っていたのですが、カケラも表現できていないのは仕様です。（コタニ）

長女
レース＝ローズ
【～French Lace～フレンチ・レース】

戦略立案担当。

物静かで、冷静というより冷淡。感情を滅多に表に表さない。ママ（テレサ）の計画を淡々とこなし、数々の街を灰にしていく。一人称は「私」。

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release

リッジレーサーズ ダイレクト・オーディオ

ナムコ／KICA-1366～7(2枚組)　now on sale　￥3,150(tax in)

【DISC 1】 1Ignition 2Departure Lounge 3World Touring 4Highride 5Warp Trooper 6Bassrider 7Pulse Phaze 8Chrome Drive 9Synthetic Life 10Disco Ball 11Night Stream 12Light Groove 13Vanishing Horizon 14Tunnel Visionary 15Tek Trek 16Beyond 全16曲
【DISC 2】 1Rotterdam Nation Remix 2Speedster Remix 3Drive U 2 Dancing Remix 4Rareheroes 5Blue Topaz Remix 6Motor Species Remix 7Ridge Racer 8Grip 9Euphoria 10Silver Stream 11Naked Glow 12Your Vibe 13Move Me 14Movin' in Circles 15Eat'em Up! 16TuiTui 17Samurai Rocket 18Daredevil 全18曲

℗2005 NAMCO LTD. ©NAMCO LTD.

昨年12月に発売されたPSP専用ソフトのサントラCDにして、アーケード版のファンが楽しめる要素が詰まった1枚。DISC1はPSP版で使用された新曲を収録、DISC2にはリミックス曲やオリジナル作品の原曲が集められている。
楽曲を提供しているのは大久保博氏をはじめ、本誌でもおなじみの細江慎治氏、佐宗綾子氏、相原"J99"隆行氏など、歴代のリッジレーサーミュージックを生み出した豪華な顔ぶれとなっている。

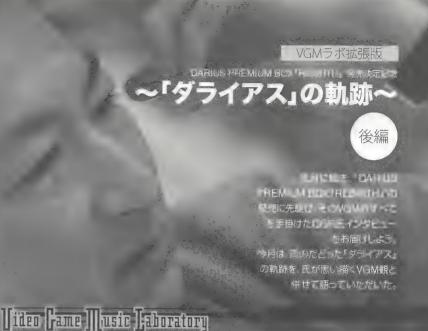
ゲームセンターの音といえば？

TEXT：罰帝

皆さんは「ゲームセンターの音」といえば何を思い浮かべますか？　音ゲー？　シューティング？　ドライブ？　有線放送？(笑……えない) 意識することは少ないと思いますが、メダルゲームやプライズ機の音もゲームセンターの重要な環境音と言えます。注意して耳を傾ければ、いつも聞こえていた音の正体が『ププトンアタック』だったとか、アイス欲しさに『ヒエヒエペン太』で遊んでいたら曲を覚えてしまったとか、ビデオゲームだけがゲームセンターの音ではなかったことに気付くでしょう。
最近では、コナミのメダル機『ファンタジックフィーバー2』で Noria や Sana の歌が流れ、音ゲーフリークの間でちょっとした話題になっています。しかし、この曲はフィーバーしないと聴くことができないようになっており、実際に遊んで聴くのはかなり難しいものといえます。前作『ファンタジックフィーバー』の公式ホームページでは、BGM を公開していましたので、今回も期待したいところです。
ほかにもコナミでは、メダル機の BGM をホームページのみで公開している場合がありますので、こまめにチェックしてみてはいかがでしょうか。
例外的にですが、セガの『UFO キャッチャー』はメガドライブの『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の BGM を流用しており、同じ曲を家で楽しむことも可能でした(古い話でスミマセン)。
マニアの間では、ナムコのメダル機『スパイラルフォール』の曲が素晴らしかったと語られていたり、筆者個人的にも『羊飼いのペター』のＢＧＭをゆっくり聴きたいと思っていますが、残念ながらこういったメダル・プライズ・エレメカ機の音がサントラ化されることは、なかなかありません。「ナムコエレメカ大百科」や、ZUNTATA レコード発売の Mar. 氏のベストアルバム「GAME MUSIC II 黎明記」に収録された例があるぐらいでしょうか。
実は、筆者が最近一番気になっている曲はユーボ(大平技研工業)『ニューチャンピオンキック』のデモサウンド。過剰に熱くて無駄にカッコいい曲なので、ぜひ蹴る前に筐体に近付いて、耳をスピーカーにくっ付けて聴いてみてください。
今回例に挙げたタイトル・メーカー以外にも、意外なマシンから「知られざる良い曲」が流れているはずです。ビデオゲームならば家庭用に移植される可能性もあり、そこから自分で録音して楽しむという手段も考えられるのですが、メダル・プライズ・エレメカ機では移植のしようもありません。こういったマシンの音も「ゲームセンターの歴史」として記録が必要だと思うのですが……？

『ファンタジックフィーバー2』や『ニューチャンピオンキック』など、メダル・エレメカにもいい楽曲は数え切れない。

19年間の郷愁をそれぞれの世代へ

──ダライアスシリーズのVGMを一堂に収録する今回の企画は、どのような経緯から持ち上がったのでしょうか?

OGR　僕個人の考えですが、まず初代『ダライアス』を当時プレイしていた人たちというのはもう大人になっているはずですよね。当時17歳から20歳くらいの方でしたら、もう社会に出て結婚しているかもしれないし、今までにいろいろなことを感じてきているのではないかと思うんです。

現時点でシリーズの最新作である『Gダライアス』も97年の発売ですから、約8年前。当時学生さんで、20歳くらいだったプレイヤーさんも今では28歳ですから、結婚していてもいい年齢ですよね?

だからそういう人たちに向けて、シリーズファンの皆さんをトータルで全部含めた形で、当時を振り返りつつ、ぜひ郷愁に浸っていただきたいと思ったのがきっかけです。

──各シリーズ作品の、各世代のファンの方々への感謝の気持ち、というわけですね。

OGR　そうですね。ぜひ、筐体に100円を入れて汗をかいてた時代を思い出してください、みたいな(笑)、そういう気持ちを込めて作りました。

──OGRさんご自身、ダライアスシリーズには特別な思いがあるのでしょうか?

OGR　何年かに一度やってくる……オリンピックのようなものですかね(笑)。3年とか4年とか間が空いて、ドン!と来てましたから、「うわっ、来た!!」という感じでした。

──その「来た」というのは、辛いものが来た!　ということでしょうか?(笑)　それとも、楽しいものなのでしょうか?

OGR　両方ですね。「楽しみだけど、きついなぁ～」というのが正直なところです。

その中でも特に『ダライアスII』が一番きつかったですね。シリーズものでは2作目が一番きつい、とはよく言うんですよ。2作目でどういう形を持ってくるのか、1作目を踏襲するのか、それとも全く新しい形のものにするのか、というところで、シリーズのその後が変わってきますからね。

──なるほど。端からは『ダライアス』の方が0からのスタートということで、辛かったのではないかと思えますが……。

OGR　いや、1作目では特に音楽への指示や指定などというものは無くて、「好きなようにやってみてください」という形でオファーが来ましたので、とてもやりやすかったんですよ(笑)。

「止まる」という行為から生み出されるもの

──『II』は音楽面でも重要なターニングポイントだったようですが、作曲にどれくらいの期間が費やされたのでしょうか?

OGR　半年くらいの期間がかかりましたね。「say PaPa」(最終ステージの楽曲)を作っている時に半年間止まってしまい、その間は「OLGA BREEZE」やボス曲といった、ほかのシーンでも使える曲を作っていたんですよ。そこで、娘の「パパ」という一言がきて、止まっていたものが流れていったんです。

実は1作目の「CHAOS」を作っている時にも、悶々としているところに「制作期間が延びたぞ!」という話が上から来て、ざぁーっと頭から体全体に血が流れ落ちるような感覚が走り、そこでやっと曲がつながったんですよね。

やはりきっかけになるものがあると、止まっていたものが一気に流れ出すんですよ。

──その「止まる」という行為は、ダライアスシリーズならではのことなのでしょうか?

OGR　結構毎作かも知れませんね(笑)。ポンポン作れるとは思うんですけど、その流れで作っちゃうとつまらないと思うんですよね。

ケーキもやっぱり手作りの方がおいしいじゃないですか。量産されるケーキもそこそこの味ですけど、僕はやっぱり手作りケーキにしたい、と思っているんです。

──「止まる」ということが、手作りのレシピの一環となっているわけですね。

OGR　これは……と思ったら、そこで止めるというか止まるというか、慎重になりますね。たった2小節のために1週間以上悩む、ということも希ではありませんよ。

──2小節で、ですか……。

OGR　限られた期間の中での作業ですけど、作り手として、止まるという行程が僕には必要なものだと思っています。あとは、止まっている時間とスケジュールとの戦いになってくるんですけどね(笑)。

初代から『G』へ超えてきた壁

──では、ダライアスシリーズはOGRさんにとって、どのような存在感を持つものなのでしょうか?

OGR　正直に言うと、ほかのゲームの音楽と特に区別はないですね。やはりすべての音楽が大事ですから。

でも、シリーズになったものですから、常に前作を超えていかなきゃいけない、と思うものではありますね。

──19年間の長いヒストリーになっていますが、作り手としては振り返ってみて、この系譜をどのように感じていらっしゃいますか?

OGR　結果がまだ出ていませんし、まだ現役を引退する気も無いので、だからそうなってみないと分からないでしょうね。まだここは通過点だと思っています。楽しみではありますよね。「これから僕は、どういう方向の音楽を作っていくのだろう」と。

ただ、『Gダライアス』は自分で作ってしまった壁になっているな、とは思っています。これをどう打ち砕くかという命題が、自分の中に強く残っていますね。その前になると、『ニンジャウォリアーズ』が壁になっていたんですけど。

――『ニンジャウォリアーズ』も、初代『ダライアス』同様ボディソニックでしたね。この特殊な仕様については、初代『ダライアス』では作曲の段階から意識されていたのですか？

OGR 「簡易ボディソニックでやるよ」という話も聞いていましたし、擬似ステレオになるとも聞いていましたけど、特にそれを意識して作るということは無かったですね。あの筐体を意識して作れたのは、次の『ニンジャウォリアーズ』からでした。

――実際に『ダライアス』の楽曲が筐体から流れているのを聞いて、どう思われましたか？

OGR ビックリしましたね。初めて自分でプレイしてみた時に「なんだこれ!?」と……それまでに味わったことが無い驚きを感じたものです。

――では、シリーズの音楽をまとめてご自身で聴いてみて、一番振り返ることが多かった作品はどれでしょうか？

OGR この中では、先ほども少し触れましたが、やっぱり今も壁として存在する『Gダライアス』ですね。あとはCDでいうならば、ベストアルバムの『GALLERY ～オブジェ～』(ZTTL-0049 ZUNTATA Records) などが印象に残っています。

――やはり革新的な「キメラ・ミュージック」として生み出された『Gダライアス』の楽曲は、シリーズの中でも特別なものなのでしょうか？

OGR キメラ・ミュージックは、もう二度とできない手法なんです。同じことをするのもマネをするのも嫌いな人間ですので。仮に新たなダライアスシリーズ作品が作られるとしたら、もうキメラ・ミュージックはやらないでしょうね。

『Gダライアス』の中でキメラ・ミュージックを完成できたのかというと、70%くらいだったんじゃないかな、とは思いますけどね。制作期間の問題などもあって100%には届かなかったのですが、目指していたものは出来上がったと思っています。

「本物」を目指し歩んだ軌跡を今、ここに

――では、OGRさんご自身が考える「VGMのあるべき姿」とはどのようなものだとお考えでしょうか？ 常に心掛けている点なども、この機会に改めてお伺いしたいのですが。

OGR 随所で何度も言ってきたことの繰り返しになってしまうのですが、僕は常々、「本当のゲームミュージックはまだ生まれていない」と思っているんですよ。

「その作品にほかのゲームの曲を当てはめても成立してしまうのではないか、一般の楽曲でそれらしいものを選べば成立してしまうのではないか」と常に疑い、そういう風に差し替えが利かない音楽、ほかには当てはまらないという音楽を今も目指しています。

――「目指している」ということは、まだ到達はしていないということでしょうか？

OGR 確かに作品性や感情移入の面で、この曲でなくてはならないというものはすでにあるとは思いますが……。

例えがちょっと安っぽくなってしまいますが、映画にほかの作品のサウンドトラックを当てはめたときに、ものすごい違和感があるかもしれない。でも、それは音楽によるものではなく、演出の腕などによって起こっている感覚なんじゃないかな、と思うんです。

音楽というのは単なる周波数の集まりですし、音楽に限らず、どんなメディアも演出次第では差し替えが利いてしまうかもしれない、とは思います。それでもやっぱり「これがゲームの音楽なんだ」というものを作ることは、やらなきゃいけないことだと思っています。じゃなきゃ、僕らがいる意味が無いですからね。

――なるほど……。いつかその到達点にたどり着かれるまで、今後もファンの方々と一緒に見届けさせていただきます！

では、このBOXセットを楽しみにしているファンの皆さんにメッセージをお願いします！

OGR 大変です！ としか言いようが無いですね。応援してくださる方々のためにも、できるだけ満足していただける形を目指して作らせてもらっています。内部的には、過剰サービスなんじゃないかとも言われてますがね(笑)。ぜひ、その内容はご自身で確かめてみてください。

（敬称略 3月10日 東京・港区青山 株式会社タイトーMUSE事業部にて収録）

OGR

本名、小倉久佳。ダライアスシリーズのみならず、古くは『影の伝説』『アルカノイド』から、現在も大人気稼動中の『ゾイドインフィニティ』に至るまで、タイトー作品を珠玉の名曲で支え続けているVGMコンポーザー。

DARIUS PREMIUM BOX『REBIRTH』(完全限定生産)
ZUNTATA RECORDS / ZTMD-0001～0005 5.25 on sale ￥12,800(tax in)

[illegible]の流れの中、各世代で[illegible]されてきたダライアスシリーズ。現時点でのすべてとなる4作品のVGMをCD4枚に完全収録したBOXセットがこの「REBIRTH」だ。[illegible]のほかにも、イメージクリップやライブ映像、すべてのファンへと送るOGR氏のインタビュー画像、有名プレイヤーによる『ダライアス』と『ダライアス外伝』の超絶技巧プレイ映像を収録した「DARIUS VISUAL DISC」(DVD1枚)を追加した[illegible]に豪華なセットに仕上がっている。

このBOXセットはダライアスシリーズの[illegible]すべてのシューターに、そしてすべてのアーケードゲーマーに。[illegible]で常に我々の側に存在していたダライアスシリーズの記憶を、自身の歩んできたゲームライフと共に蘇らせてくれるに違いない。完全限定生産となるので、[illegible]この[illegible]に[illegible]に浸ってみてほしい。

限定版BOXは、ほかにも特典としてダライアス3[illegible]ポスター、ダライアスLPミニジャケットを同梱している。現在もmusicDoor(株式会社タイトーが運営するショッピングサイト)で先行予約受け付け中。なお、5月17日までに予約すると発売日前に商品が届くキャンペーンを開催中だ!

[illegible] http://www.musicdoor.jp/

【DISC1 DARIUS】
1 INSERT COIN 2 CAPTAIN NEO(宇宙[illegible]) 3 BOSS SCENE 1 4 INORGANIC BEAT(都市地帯) 5 BOSS SCENE 2 6 COSMIC AIR WAY(山岳地帯) 7 BOSS SCENE 3 8 MAIN THEME-CHAOS (カオス・アレンベルト) 9 BOSS SCENE 4 10 THE SEA(海底[illegible]) 11 BOSS SCENE 5 12 BOSS SCENE 6 13 BOSS SCENE 7 14 BOSS CLEAR 15 CREDIT 16 REQUIEM 17 GAME OVER
【DISC2 DARIUS II】
1 OPENING 2 COIN 3 OLGA BREEZE【太陽シーン】 4 MUSE VALLEY【水星シーン】 5 JAMMING【金星シーン】 6 WAR OH 1【ボスシーン1】 7 ROUND CLEAR 8 Cynthia【月シーン】 9 Planet Blue【地球シーン】 10 BOSS 2【ボスシーン2】 11 To Nan【火星シーン】 12 [illegible] PaPa【木星シーン】 13 ALL CLEAR 14 NAME SET 15 ENDING
【DARIUS外伝】
1 VISIONNERZ～[illegible] 2 Burst Out 3 INDUCTION 4 E・E・G 5 AXON 6 [illegible]影 7 FAKE 8 Singing in the BRAIN 9 Tranquilizer 10 SELF 11 Refrain 12 name 13 end titles 14 [illegible]
【G-DARIUS】
1 B・T・DUTCH 2 [illegible] WORK 3 EPISODE 0 4 G ZERO 5 PHAGE 6 biophoton 7 Dada 8 One Down 9 H・G・Virus 10 invivo 11 nonsensecodon 12 KIMERA II 13 Adam 14 Duplication 15 未来完了from7
【DVD DARIUS VISUAL DISC】
ZONE 1 image「VISIONNERZ -Remix Version-」イメージビデオ ZONE 2 captures「ダライアス外伝」「ダライアス」 ZONE 3 interview「ダライアス OGRインタビュー」 ZONE 4 footage「LIVE CHAOS LIVE」INORGANIC BEAT ～ WAR OH 1 「web image」

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録

がいとうでんのうゆうぎごろく

今月のテーマ 『ザ・ランブルフィッシュ』

2004年のアルカディア大賞ベストグラフィック賞に輝いた『ザ・ランブルフィッシュ』。その続編となる『ザ・ランブルフィッシュ 2』が、新キャラクター、新システムを携えて、ついに登場となった。

担当：モミアゲ
イラスト：ヒロアキ

独特のグラフィックと斬新なゲームシステムで人気を博した『ザ・ランブルフィッシュ』。その発売から約1年後の2005年3月に、続編となる『ザ・ランブルフィッシュ 2』が発売となった。今回はこの二つのタイトルならではの言葉を解説していく。

▼あ行▲

～アーツ【～あーつ】～arts
□システム □『1』、『2』
キャラクターが個々に持つ強力な必殺技でオフェンシブアーツ、ディフェンシブアーツ、クリティカルアーツの三種類がある。他作品ではスーパーコンボや超必殺技などに分類されるものと同じシステムで、各種ごとに消費するゲージが異なり、用途も変化する。一般的にはオフェンシブアーツ、クリティカルアーツは連続技に使用し、ディフェンシブアーツは切り替えしに使われることが多い。

アドバンスドアタック
【あどばんすど あたっく】advanced attac
□システム □『1』、『2』
強パンチと強キックボタンを同時押しすると発動する攻撃。相手に攻撃を当てることでたまるオフェンスゲージを消費して行なえる全キャラ共通の突進技で、必殺技と同じく通常技や特殊技などをキャンセルして出せる。相手にヒットすると、さらに通常技や特殊技、必殺技などでキャンセルが可能になっている。唯一通常技、特殊技の空振りからもキャンセルで出せる技なので、連続技や攻撃のフォローなどに使える、汎用性が高い技である。

インパクトブレイク【いんぱくとぶれいく】
impact break
□システム □『1』、『2』
ガード中にレバー＋Dボタンで行なう、本作のだいご味ともいえる防御システム。発動するには、主に相手の攻撃をガードするとたまるディフェンスゲージが必要で、成立すると相手の硬直を増加させる。Dボタンを押す回数に応じて消費するゲージ数が増し、硬直時間も比例して長くなる。相手の上段攻撃には上段インパクトブレイク、下段攻撃には下段インパクトブレイクと、相手の攻撃種別に上下段を合わせる必要がある。レバーの入力方向を誤ると、ゲージだけを消費してその効果は得ることができない。
また、空中でも発動可能となっている。ただし、成功した場合に与える効果が地上版とは異なり、空中版は相手のジャンプの滞空時間を延長させるというものになっている。

インパクトブロウ【いんぱくとぶろう】
impact blow
□システム □『2』
特定の必殺技がヒットした時に、相手の各種リカバリー（後述リカバリーを参照）を封印する技。対応する技のヒットストップ中に、Dボタンを押すことでオフェンスゲージを一本消費して発動する。その後の追撃が連続技になっていなくても、相手にリカバリーされる心配は無いのが特徴。
安定してダメージを与え、その後の起き攻めで圧倒的なプレッシャーをかけられるが、対応技の性能の差が激しく、有効利用できるキャラとそうでないキャラにはっきりと分かれる。

▼さ行▲

ジョルトアタック【じょるとあたっく】
jolt attack
□システム □『1』、『2』
弱パンチボタンと弱キックボタン同時押しで、オフェンスゲージを二本消費して発動するガード不能攻撃。ヒットすると背景が赤く変化し、相手はリカバリー（後述リカバリー参照）といった回復行動が使用不能になる。地上・空中の二種類があり、空中にいる相手に地上ジョルトアタック、地上にいる相手に空中ジョルトアタックをヒットさせても、その効果を得ることはできない。

▼た行▲

～ダッジ【～だっじ】～dagge
□システム □『1』、『2』
Dボタンを押すことによって発動する回避システム。グランドダッジ（Dボタン）、エリアルダッジ（レバー下要素＋Dボタン）、そして『2』から新たに加わったハイエアーダッジ（空中でDボタン）と三種類がある。グランドダッジは足元以外の攻撃を、エリアルダッジは打点の低い攻撃を避けられる。しかも通常技で動作の後半をキャンセルして攻撃に移行できる。ハイエアーダッジは攻撃に移れないものの、無防備な空中で行なえる唯一の無敵行動。

▼は行▲

パーツクラッシュ【ぱーつくらっしゅ】
parts crash
□システム □『1』、『2』
このシリーズではキャラクターの特定の部位に耐久値が設定されている。その部位に攻撃を食らい、耐久値が0になるとコスチュームが破れる、というシステム。破損した部位は、戦闘中はもちろん、戦闘後の画面にも反映される。破損することによる能力の変化は基本的に無いものの、『2』のキャラであるバズウはバンテージが破損することで特定の技の性質が変化する。また、キャラによって破損する箇所の多さや耐久値にばらつきがある。

ハザマ【はざま】hazama
□名称 □『1』、『2』
プローブネクサス社会長を務めたブラド氏の秘書だった男。プローブネクサス社は、シリーズを通じて舞台となっている非合法の格闘大会、F・F・S・(The Fight For Survival)を主催している。ハザマは『2』の中で、ブラド氏の孫にあたるベアトリス

用語の種類 用語の系統と分類表記:□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語／□システム□……ゲームシステム全般／□ソフト□……ソフトウェア全般／□名称□……キャラや組織などの名前／□『2』□……『ザ・ランブルフィッシュ 2』のみに登場する語句／□『1』、『2』□……『ザ・ランブルフィッシュ』、『ザ・ランブルフィッシュ 2』の両方に登場する語句

（後述ベアトリス参照）の秘書として
F・F・S・をプロデュースしている。しかし二人の間には政治的な対立があり、ただのサポートではなく、何かしらの思惑があっての行動と思われる。

バロール【ばろーる】balor
□名称　□『1』、『2』

かつてゼンが少年時代に所属していた組織の名称。東欧中心に拠点をおく組織であり、主な活動は賭博格闘場の経営。各地から合法・非合法問わずに強い人間を集めており、その格闘レベルの高さから熱狂的なファンも多かった。また、孤児や売られた子供をファイターとして育てるといったことも行なっていた。組織名はケルト神話における「魔眼のBalor（バロール）」から来ている。組織のエンブレムも魔眼のBalorの象徴である、炎と眼をモチーフに形作られている。現在では組織は壊滅し、新たに新生バロールとして活動を開始している。『2』に出てくるラッドはこの新生バロールのトップランカーであり、旧バロールの闘士であったゼンに対し対抗意識を持っている。

ブーストダイブ【ぶーすとだいぶ】boost dive
□システム　□『2』

弱パンチと強キック、または弱キックと強パンチの同時押しにより、オフェンス、ディフェンス各ゲージ1本ずつ消費して発動する特殊モード。モード中は背景が変化し、ガードゲージの下にブーストダイブの残り時間を示す専用のゲージが現れる。その有効時間はキャラクターによって異なり、発動中の効果も特定の必殺技がパワーアップしたり、体力が回復したりするなどキャラクターによってさまざま。

ベアトリス【べあとりす】beatrice
□名称　□『2』

プロープネクサス前会長であるブラド氏の孫娘。現プロープネクサスの中枢に深くかかわる位置におり、その周囲への発言力や影響力、施行力は非常に大きい。なお、ブラド氏の秘書を務めていたハザマとの政治的対立が発生しているとの噂がある。

▼ま行▲

睦月流【むつきりゅう】mutsuki sect
□名称　□『1』、『2』

某国に古くから伝わる武術の名で、作中に出てくるヒカリとカヤはこの武術の使い手。彼女たちの父である睦月清十郎も睦月流の使い手で、相当な実力者だったようだ。しかし彼女たちが幼いころに睦月流修練場にてグリードに殺害されている。

▼ら行▲

ラッシュコンボ【らっしゅこんぼ】rush combo
□システム　□『1』、『2』

通常技の硬直（攻撃後のすき）をキャンセルして、ほかの通常技を出せるシステム。他作品のチェーンコンボやガトリングコンビネーションと同じく、タイミングよく攻撃ボタンを押すことで、連続攻撃となる。ラッシュコンボには一定のルートが存在し、そのルートに沿った順番でボタンを押した場合のみ、攻撃のすきをキャンセルできる。ただし、ラッシュコンボは攻撃を相手にヒット、またはガードさせた時のみ可能であり、空振り時はこのシステムは適応されない。また、オービルとバズウはルートが特殊になっており、ミトの「罪の構え」はラッシュコンボが不可能となっている。

～リカバリー【～りかばりー】recovery
□システム　□『1』、『2』

リカバリー、クイックリカバリー、グランドリカバリーの三種類があり、やられ状態やダウン状態から復帰するためのシステム。リカバリー（弱パンチ・弱キック・強パンチ・強キックのいずれかのボタンで発動）とクイックリカバリー（Dボタンで発動）は、ダメージを受けて空中に飛ばされている状態から復帰するためのシステム。クイックリカバリーはディフェンスゲージを消費するかわりに、連続技にをガードしている状態からの復帰が可能。ただし『2』から高度制限が加わったので、地面すれすれでの連続技に対しては使用できない。グランドリカバリー（レバー＋Dボタン）は、ダウンからの復帰行動。レバーで任意の方向に復帰できるが途中に投げられ判定あったり、復帰直前にはすきがあるなど万能ではない。

リバーサル【りばーさる】reversal
□システム　□『1』、『2』

ガード直後や起き上がりなど、動けるようになった瞬間に行動を起こすことを指す。『ザ・ランブルフィッシュ』ではガード直後や起き上がりなどから最速で行なえる行動は、投げとガードのみと制限が設けられていたが、『2』からはその制限が解除されている。

ゲー語のツボ

2004年に3月に[illegible]された『ザ・ランブルフィッシュ』は、[illegible]

そして、『ザ・ランブルフィッシュ』の[illegible]

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降に掲載予定のキーワードは「2D対戦格闘」、「メダルゲーム」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者には図書カードをプレゼント）です。アンケートの隅にでもいいので、書いて送ってください。

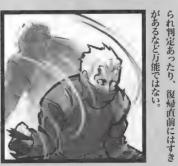
あて先は、
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

用語の種類　記号表記の種類と意味：同……同義語を表します。／類……類義語を表します。／対……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

「いやはや『パラパパ〜』なカンジ」？

第二十四回
Text by SEIYAMA

音楽コラム

4/4 たんたん どんどど

『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するためのバンド「A.S.H.」のほか、クルマ好きのためのカバーバンド「HOT ROD CRUE」のキーボードを務める。また、『闘劇2004』のOPムービーの楽曲制作など、その活動範囲は多岐にわたる。

春が来ましたね。で、すっかり春の風物詩となった花粉ですが、今年(の量)はスゴイんだそうで。これまでのところ、全く花粉とは縁の無い人生を送っているので、「関係無いね」とタカを括っていたところ……ついにその花粉の餌食に(泣)。

とはいっても、別に「花粉症」になったワケではなく……クルマ……クルマがですね……黄色い粉まみれになってるんですよ、ある朝起きてみたら。2年ほど前に乗り換えて、現在「黒メタ(黒のメタリック)」のクルマなんですが、いやもう目立つ目立つ！　洗車した翌日なんか、もうアレですよ、日本中の杉の木を切り倒してやろうかぐらいの気持ちになりますね(自然を大切に)。

花粉症に苦しんでいる皆さん、どうかお大事に。しかしアレですね、この「お大事に」ってーのも、何を大事にしたらいいのやらよく分かりませんよね？　っとハナシがなかなか本編につながらないSEIYAMAですが、こんな駄文でもう2年、それではいきます第24回。

さて前回の続き、「ジングル」の話ですね。最近ワタクシ、ちょっとゲームの世界を離れて「劇伴※」を手掛けてたりするんですが、これがまたゲーム以上にジングルが多いのです。場面展開のたびにジングル、うれしい場面でジングル、「アッタマきたぁ〜！」でジングル……それぞれ作らなきゃならんのです。前回も触れたようにジングルってのは短いですから、使える音数(おとかず)が限られてるワケで、その制限の中でさまざまなバリエーションを生み出さなきゃならないんですよ。なんかこう、大脳のシワが増えていくのが体感できるぐらいアタマ使ったりします(んなワケない)。

それはさておきこの「ジングル」ですが、皆さんは日常の中で「音」の伴う生活をしてますか？　例えば、自分の好きなゲームが家庭用に移植されたとしましょう。で、それを発売日に、予約をしないまま近所のショップに出向き、ウキウキ気分で店頭の「NEW(店舗によって違いあり)」のコーナーを見回して探す探す探す……。あっ！「売り切れ」!!「ガーン!!」そう、この「音」ですよ。聞こえることないですか？(まぁここまで短いと、むしろ「SE」という範疇になるんですけど、まぁこの場合は似たようなものなのでヨシとしましょう)

それをゲームなどの背景音楽として具体化したものが「ジングル」というワケなのですよ。なのでSEIYAMAの場合、たかが数秒のジングルであっても、思いっきり感情移入して創ってます(一応「作曲」ですからね、コレも)。日常でも、常に「音」が感じられるように心掛けたり、喜怒哀楽もハッキリ表現できるようにしたり。ただしこれがあんまりいき過ぎると、「感情の起伏が激しいヤツ」とか言われそうなので注意が必要ですが(笑)。

でも実際ありますよ、「明るい場面」用に作ったモノに対して、「もっと明るくしてください」なんてリテイクのオーダーがきたりってコトが。あるいは怒りの場面用のモノに「ちょっと怒り過ぎ」なんて言われたり。正直「そんなコト言われても……」なんですが、ソレを言ったら商売あがったりなので、何とかするんですけどね。

あと、場面展開(ゲームでいえば、ステージ間のつなぎ)に挿入されるジングルであれば、わざと完結しないような楽曲にして、「続くよ」という匂いをさせたり。コンティニュー画面では、急かすような楽曲にして連コインを(心理的に)したくなるようにしたり。ゲームオーバー画面では、「残念！」な感じ、あるいは「無念さ倍増」にして悔しさ煽ったり(笑)……ってもそこまで聴いてもらえない可能性大ですけどね。

たまにでもいいですから、ステージ間のデモとか、コンティニューとか、ゲームオーバーとかじっくり聴いてみてください。「どうせだれも聴いてないだろうな」と思いつつも、クリエイターの皆さんは精魂込めて作ってますから。

まだまだいけそうなこのネタで、また次回。ごきげんよう。

※劇伴……ドラマ・演劇などの背景音楽を指す言葉。用途によってBGMという言葉と区別して使われる場合が多い。

「終われない」コード進行

ex-1とex-2を比べてください。ex-1はG7がCに「解決」することによって終止した感じに聞こえますが、ex-2の方はG7が最後の音になっているため、「解決」できずに、終止した感じに聞こえません。

文中で触れた「わざと完結しない楽曲」でよく用いられる手法で、これは「ドミナント7thコード」が、不安定な響きをもつゆえに、安定した「トニックコード」などに移行したがる性質を逆手に取ったものです。

オイコ

こんにちは。オイコと申します。パンドラキャラット改は二度目の参加です～。前回のお題の魔界村とはまた違った感じでかわいいキャラを描くことができて楽しかったです。大学も四年になって卒業制作や就職活動など恐ろしいかぎりです～　よろしければＨＰのほうもごらんになってみてくださいね。

ホームページ「OI☆CON」
アドレス:http://oicon.boo.jp/

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「ポップンミュージック」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい!」「このキャラ買った!」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「ホリゴタツ」
アドレス:http://www.aa.alpha-net.ne.jp/m4sr16/

左折

こんにちは。ネットアイドルを廃業して絵描きに転進しました左折です(爆)。今回ポップンミュージックを題材ということで、普段プレイしているので自分がやってみたい！　と思う曲をイメージして仕上げてみました。懐かしのファミコン音ミュージックに女性Vo！　グラディウスありますけど違う感じ。最近は絵のお仕事をさせていただけるようになりました。ＨＰで随時報告していきますので、遊びに来てくださると幸いです。

次号予告　次号、pako先生&みつき先生登場!　テーマは「クイズマジックアカデミー」

ゲームメーカーnow!

これだけは！

今月は、ゲームをプレイする時のポリシーについて聞いてみました。対戦格闘ゲームであっさり負けたり、クレーンゲームでプライズがなかなか取れないと、ついお金をつぎ込んでしまいがち。そんなところを戒める答えが多いようです。

そして今回の房総ゲーセン狂騒曲テーマは、開催が目前に迫った闘劇についてです。

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

今回の共通質問	投稿者	埼玉県 プルヒータ さん	質問	ゲームをプレイするときのポリシーはありますか?

彩京 PSiKYO AMUSEMENT WORKS — 彩京 開発部 よしだ

やり直しのロードはしません。いつでも一発勝負。

PS2の『デュエルマスターズ』が熱いです。ネット環境さえあれば無料でネットワーク対戦ができるのがいいですね。デュエルしまくりです。あ、あと弊社事では『ホットギミックアクセス雀』とか『彩京ゲーセンマリオン』とか『戦国キャノン』とかいろいろやってますので見てみてくださいね。PS2と携帯とPSPです。この前『虫姫さま』、2面でやられました。本気ですか、私!?

http://www.x-nauts.com/

CAPCOM — カプコン マーケティング部 テラ

自分なりの美学を貫くと勝てないケド。

4月末ってことは、もう闘劇前夜って感じですね!『カプコン ファイティング Jam』の決勝大会、かなり楽しみにしております。選手の皆さまも、ベストを尽くして頑張ってください! そして、大変お待たせいたしました。あの『ガンダム』シリーズの続編がついに発表となりました! 今回は『SEED』の世界をクローズアップ! 今夏稼動を目指して鋭意制作中です。ご期待ください!

AIKY

企画者の意図する範囲でクリアする。

『ポチッとにゃ～』を発表して、はや三年になります。そこで次の展開を模索し始めてます。どんな形で登場するか楽しみにしてください。

BY MOO仁井谷

http://www.aiky.biz/

SEGA — セガ AMパブリシティ企画室 田中

ほかの人の顔色をうかがいながら。怪しいです。

4月27日、千葉県に「フェスティバルウォーク蘇我」がオープン。当社が企画・開発した大型複合施設で、シネマコンプレックス、温浴施設、アミューズメント施設、海鮮市場と四つのエンタテインメントエリアで構成されています。中でも「セガ アリーナ 蘇我」はアメリカ西海岸のドライブをイメージした非日常を演出して、ゲーム空間を盛り上げます。ぜひお立ち寄りを!

http://www.sega.co.jp/joypolis/home.html

G.REVOLUTION — (有)グレフ アキラ兄さん

最初にやったゲームのオープニングデモは飛ばさずに見る。

祝! 『旋光の輪舞』マスターアップ!……ということで、お待たせしました～♪ ついに完成しました、『旋光の輪舞』。この号が発売されるころには、ちょうど稼動を開始しているものと思われます。見かけたらぜひプレイしてみてください! そして、突然の新作発表『アンダーディフィート』! こちらも着々と制作進行中です。お楽しみに!

http://www.grev.co.jp/

IDEA FACTORY — アイディア ファクトリー 広報

飲んだらやらない。酔いが回るような……。

対戦格闘ゲーム『スペクトラル VS ジェネレーション』の開発は順調に進行中です!! 4月28日に発売されたアイエフ10周年記念プロジェクト作品、PS2『スペクトラルフォース クロニクル』も大好評発売中です! (コメント作成時は当然未発売……好評のハズです、たぶん、絶対!) まずは『クロニクル』からレッツプレイです♪

http://www.ideaf.co.jp/

SEGA — セガ AM R&D パブリシティ室 K@Z

ひまなとき。

3月から稼動スタートした『三国志大戦』ですが、皆さんプレイしていますか!? アドバタイズの合間に流れるリプレイ集では、全国のプレイヤー同士の熱いバトルを見られるぞ。そして『三国志大戦』公式バインダーセットが、4月28日からセガダイレクトにて好評発売中です! これは買いだぞ!!

http://www.sangokushi-taisen.com

cave — ケイブ 広報 J

ノースモーキング＆使ったイスは元の位置に。

限定版『虫姫さま』のフィギュア付きサウンドトラックは買えましたか? たくさんの方にご購入いただき、誠にありがとうございました。ホームページで配信中のプロモーションビデオも大人気(さて、バックで流れている未収録曲は??)で、ホントに多くのファンに愛されているんだなぁ、とスタッフ一同感激しました。感謝感謝です!!

http://www.cave.co.jp/

Alfa System — (株)アルファ・システム NAOKI

1コインクリアか1周できるようになるまでプレイする。

今、このコメントは韓国で書いてます。実は今回の『式神Ⅲ』はいろいろな事情がありまして、韓国の会社との共同開発なんです。で、いよいよ開発も期間的には佳境に差し掛かってきたので、韓国でのお仕事となったワケです。この号が発売されるころにはロケテとか、こっそりやってるかもしれませんよ。お披露目の日は近そうです。お楽しみに。

http://www.alfasystem.net/

メカトロ — セガ AM R&D パブリシティ室 k@z

やり過ぎない。

「ドラゴントレジャーⅡインターネットランキング大会」は、「ハンティングJP」大会を開催中!! 特別賞として、優勝者にはすてきな直筆イラストが当たっちゃうぞ!! 参加期間は5月8日までなので、ゴールデンウィークは『ドラトレⅡ』で大ハッスルだ!!

http://dt.sega.jp

KONAMI — コナミ 広報 バーバラ

神・統一。自分の魂（ソウル）に神が光臨してから。

ウイッス!! ついにアルカディア・デヴューでドキドキのコナミ広報バーバラッス! そんな自分が紹介するのは……ついに、ついに、ついにぃ～5月末に『BATTLE CLIMAXX!2 プロレス頂上決戦』が稼動!! 今回は、全日本参戦ありーの、「神」こと猪木選手が入りーの、タッグマッチありーの……とまあ、とにかく大変なことになってマス!! 皆さんご一緒に! 合言葉は……バトクラッ! バトクラッ!! (意味不明)

http://www.konami.co.jp/

SNK PLAYMORE — SNK プレイモア yuzuko

あまり大きな声を出して騒がない……かな?

桜もとうとう満開ですね! ここで耳より情報:昨夏よりアーケードで好評を博している『KOF NEOWAVE』がとうとうPS2で発売されます。パワーアップして登場しますのでどうぞお楽しみに! 『ネオジオ バトルコロシアム(NBC)』も満開前で～す。引き続き沢山ご意見をお寄せいただきありがとうございます。誌面でもどんどん攻略ネタを展開していきますので、今後とも『NBC』をよろしくお願いします。

Official Website: http://www.snkplaymore.co.jp

第一開発室
業務
前田

通信対戦麻雀ゲーム『闘龍門』のリニューアルバージョン! もう、皆さまのお手元に届いているころでしょうか。次々と行なわれるイベント戦、プロ雀士の井手洋介氏によるコラム連載など、まだまだやります! 応援よろしくお願いします。

http://touryuumon.jp

ナムコ
新井

『メダルの達人 ドキッ!大当たりだらけのすごろく祭り』がいよいよお店に登場! タイトルは長いが、ルールは簡単。長いタイトルからも分かるとおり、「太鼓の達人」のキャラクターがゲームを盛り上げるぞ! しかも、ジャックポットボーナスも盛りだくさんだ! 長いタイトルにも書いてあるけどな。メダルをジャカジャカ入れてだれよりも早くゴールにたどり着こう!

http://www.namco.co.jp

結果がダメなときの言い訳を事前に考えとく。

TAITO®

タイトー
専属MC
松桐坊主

このあいだ、都内某ロケが一時的に新作発表会状態になっていたのですが、気が付いたかしら? その準備で私もあっちへこっちへと駆け回ってました。ということで『バトルギア4』、『兎-野性の闘牌-オンライン』、『ゾイドインフィニティEX』は現在鋭意制作中です。正式稼動までにさらなる進化をとげますので、皆さん期待して待っていてくださいね!

http://www.taito.co.jp/

ポリシーか…ゲームと一体になるというかシンクロすることかな。

佐々木

『兎-野性の闘牌-オンライン』、現在鋭意制作中です! 筐体は「NESYS TP CABINET」という、大画面17インチ液晶タッチパネルで、モニターの周りがアクリルパネルで囲われています。しかも、LEDをカラフルに光らせられるので、画面以外でもいろんな演出が可能なんです。とってもカッコイイんですよ! ご期待ください!

http://www.warashi.co.jp

なるべく自分で頑張ります

バンプレスト
たぐりん

全国にいる……かもしれない、たぐりんファンの皆さま、突然ですが今回でこの「ゲームメーカーナウ」の担当を離れることとなりました。エーン! このコーナーを担当して丸二年、今まで本当にありがとうございました! 次回からの担当者は、たぐりん一押しの超色男なので、これからもバンプレストをよろしくお願いしますね!

http://www.banpresto.co.jp/

クレーンゲームに熱くならない! ついムキになっちゃうので……。

タクミコーポレーション
忍人

球春到来です。昨年は合併による新規球団創設、ストライキなど、球界至上まれにみる混沌としたシーズンでした。今年は、各球団とも危機感を持ってシーズンに臨む、とのことですが、某在京球団の開幕戦の視聴率は過去最低とのこと……。はたしてどうなることやら、忍とも勘ともニンニン。

http://www.takumi-net.co.jp/

ゲームは一日一時間を心がける也

メーカーさん&質問大募集!

当コーナーでは、掲載にご協力いただける企業様を大募集しております。アーケードゲーム業界に関係している企業様であればOKです。「新作タイトルを宣伝したい」、「会社のことをアピールしたい」といった意気込みをお持ちの皆さま、ご連絡お待ちしております。

また、同時にゲームメーカーへの共通質問も募集しています。採用された方には図書カードをプレゼント。198ページに掲載されているあて先、もしくはメールアドレスまでお送りください。

VISCO®

ビスコ
うまっち

新しい生活が始まった方もたくさんいるかと思いますが、もう新生活には慣れたでしょうか。ビスコも新しい競馬メダルゲームを、着々とロケーションテストに向けて調整中です。サイトに順次アップしていますので、ぜひお立ち寄りください。

http://www.visco.co.jp/

アコギな戦いはしない

TECMO

テクモ
つっちー

エンターブレインさんのお引越しに伴い、会社がご近所さんになりました。毎日のように会社にフラフラとお邪魔し、編集部周辺をウロウロしています。かといって、特にアーケードの情報があるわけではないんですが(汗)。お仕事の邪魔にだけはならないように、気を付けようと思いマス。

http://www.tecmo.co.jp

キャラになりきる。

猿渡編集長の
房総ゲーセン狂騒曲

第九回 「やったね! 春だね!!」

猿渡「ついに闘劇'05FINALが開催です!」

ぶっちゃけ先生「FINALつながりで、ついにこのコーナーもFINALってことで、ぶっちゃけ」

猿渡「マジかっ!」

ぶっちゃけ先生「いや、FINALっつーとどうしても終わりって感じがあるじゃろ、ぶっちゃけ」

猿渡「そうそう、社内でもいまだに「闘劇って今回で終わりなの?」なんて聞いてくるし。これについては、以前のこのコーナーで書いたかもしれないけど、FINALってのは決勝大会を意味させているもので、闘劇'05のファイナルってだけ。そういう話は散々してるのに、闘劇って終わりなんでしょ……って言ってくる始末」

ぶっちゃけ先生「ま、それだけ言ってるコトに説得力が無かったってことじゃな、ぶっちゃけ」

猿渡「うーむ……」

● ●

闘劇'05FINALは、昨年に引き続きゴールデンウィークに開催。この時期には確かに賛否両論あり、会場も違う場所を模索していたのは事実だ。しかし、半年以上前から会場を選定していても、闘劇の入場者数や機材、そして演出にマッチした会場ってのはなかなか無い。あったとしても3日連続で押さえられなかったりしてね。

いずれにせよ、そうした部分でも難航はしていたのだが、無難に昨年と同じ日程・同じ会場となった。昨年参加してくれた人には分かりやすいってこともあるだろうし、スタッフも慣れた場所なので、昨年より円滑に運営ができると期待したい。

とはいえ、当号は5月末まで販売されるので、この記事を読んでいる時には、すでにゴールデンウィークは過ぎているかもしれない。ま、結果は5月末発売号をお楽しみに、ってことで。

● ●

猿渡(以下**さわ**)「最近ゲーセンに行くと、この店は○○が無い! なんて見方になっちゃいますよ」

ぶっちゃけ先生(以下**ぶ**)「特にビデオを縮小している店舗は、すべてをそろえるわけにはいかないご時世じゃからな、ぶっちゃけ」

さわ「先日驚いたのは、"この店、シューティングが無い"ってパターン。さすがにこれには焦りましたね」

ぶ「シューティングは定番だし、新作が無いわけじゃない。マニアックな層にも受けるのだろうが、やはり客層に依存するから、いたしかたないのじゃろう、ぶっちゃけ」

さわ「ギリギリ、『ナムコクラシック』の中に入ってる『ゼビウス』くらいでしたよ。トホホ」

● ●

いろんなトコで何度か書いている話題。

やはり、最近のゲーセンは友達と連れ立って行きづらい。というのも、あまりゲーセンに行かない人種の人に「行ってみると面白いよ」という啓蒙のために連れて行くことがやりづらい、ということ。

これは、とにかくビデオゲームの品ぞろえにつきる。あえて言わなくても分かってもらえるだろうが、サテライトタイプでカードを……なんて、ゲーセン初心者の友達にはプレゼンしにくい。しかも、自分がうかつにプレイに慣れており、ストーリーの途中だったりすると、ゲームの始め方や進め方など、簡単なルールすら説明しづらい。

要は「オレが先にやってみるから、オマエもやってみろよ」ということが通用しなくなったわけ。そもそも、その友達が「三国志なんたらってやってみたいんだけど」ってことであれば、いくらでもレクチャーできる。しかし、それが複数人数だったり女の子が交じっていたりするとキツい。

ゲーセンが、そうした友達付き合いの場、という役割を失ってはいけないと思うのだが……。

マンガ:今井神

使って遊べる!! アルカディアクーポン ～黄金週間のお供に～

いよいよ間近に迫った、闘劇'05FINAL。今年のゴールデンウィークは、闘劇観戦で熱くなった後に、見知らぬゲーセンに対戦に行ってみるのがいいかも!?

アルカディアクーポンニュース 改

クーポン加盟店舗、着々と増加中!

東京は銀座に新規加盟店舗が追加! 左ページ上段の「加盟店舗ピックアップ」を要チェック!

今月の新店舗

ゲームセンター リノ(東京)

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんの、クーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送:〒102-8431東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212
■E-Mail:location@arcadiamagazine.com
☆本社移転のため、住所とFAX番号が変更されています。ご注意ください。

都道府県	店舗名	住所	電話
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽遊22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町12 ベルタウン 2F	☎0598-26-7055
	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F~3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	枚方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランド セガ アピオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F~2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビルB1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	☎06-6352-3007
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404~407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F	☎088-656-5044
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	セガ ワールド 多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎097-927-1255
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島県鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※2トンボグループはメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3セガワールド中津はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.25

東京都　ゲームセンター リノ

アクセス
東銀座駅、銀座駅、銀座一丁目駅それぞれから徒歩1分以内。松屋通りの王子製紙本社隣のビルB1です。

営業時間
10:00～23:00(土・日・祝は22時閉店)

対応ゲーム
店内のビデオゲームはすべて対応しております。

スタッフより
パズルゲーム店内ハイスコアでプレゼント実施中! 毎月開催の『VF4 FT』大会や感謝Dayなど、イベントが盛りだくさん!

神奈川県　ゲームプラザ ニューヨーク大船

アクセス
JR大船駅東口から徒歩4分。大船仲通り商店街のパチンコ大船会館2F。

営業時間
9:00～24:00

対応ゲーム
プライズマシン以外はどのゲームでもO.K.!

スタッフより
ニューヨーク大船といえば『KOF』です! Dune氏主催の大会などを開催しています!

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってはサービスの内容が異なることがあります。使用前にサービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

地域	店名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	THE 3RD PLANET高崎店	群馬県高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガ ワールド 伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	げ～むらんど こころ	岩槻市城町1-7-43	☎048-757-0994
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナIII	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1～2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F～3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F～3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル1F	☎042-553-7578
NEW!	ゲームセンター リノ	東京都中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボウル内	☎045-320-9291
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
	プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	☎045-252-1164
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ—38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903

※1アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ゲームセンターイベントリスト

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

闘劇'05決勝大会迫る！

今月のイベント準備会では「サム零SP」の大規模な大会から始まって、岡山の熱～い「VF4FT」の5on5、GWに「新宿スポーツランド本館」で行なわれる「GGXX #RELOAD」のイベントラッシュをお届けだ！ 5月病になる前に、イベントに参加して盛り上がろう！

侍魂よ来たれ

『サム零SP』の大規模なイベントをご紹介！

ここでは『サム零SP』の大規模な大会「HK杯」を紹介だ！ 若武者よ、信念を胸に、己が正義を示すのだ！

サムライスピリッツ零 SPECIAL HK杯

トライアミューズメントタワー 5月3日(火)

東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル 1F～8F

お問い合わせ:03-5295-2345 担当:桐生

HPアドレス:http://mds.skr.jp/hk/

参加方法

大会形式 3on3、参加費一人100円

※地方予選通過チーム及び当日予選通過チームは無料

参加資格

各地区予選優勝チーム+事前申し込み当選チーム+当日予選通過チーム

スケジュール

5月3日
開会式(予定) 13:00
※大会の説明があります。必ずご出席ください。
競技開始 14:00
閉会式・表彰式(予定)
※競技開始時刻などは予告なく変更されることがあります。

レギュレーション

- 勝ち抜き3on3
- 3本設定2本先取
- トーナメント制
- チーム内の同キャラ禁止
- 大会中のキャラ変更は不可
- 選手の順番は毎回変更可
- 残虐レベル3
- ジャンケンで勝った側のチームが席決め、又は先鋒の後出しのどちらかを指定できる
- 隠し技はガルフォードのプラズマファクター・シャルロットの14連斬は可。電源は落とさずに続行します。炎邪の隠し技(俗に言う界王拳)の使用は不可
- コンパネの不具合が発生した場合は勝利本数、怒りゲージの消失の有無を再現して再試合。ただし、試合後の申し出は認めず、完全に技が出ない状態のみを「不具合」として取り扱います。

北海道・東北

岩手県

★ハイテクセガ盛岡
盛岡市大通2丁目6-11 B1F ☎019-623-2562
http://sega.jp/

5/14 19:00 鉄拳5 大会
◆定員16名予定
5/22 13:00 アヴァロンの鍵 弐 他店舗共同大会
◆魔導競技会モードを使用、R-5:時間制限60秒
5/29 14:00 メルティブラッド
◆定員16名予定

宮城県

★アミューズメントパークアクライム／パインズ
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1 ☎022-375-9908

5/15 17:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
◆参加無料

関東

茨城県

★桜の牧 アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://ec.uuhp.com/~smaki/

5/7 20:00 鉄拳5 大会
◆使用キャラ固定
5/14 22:00 VF4 FT 大会
◆人数により2on2に変更
5/21 20:00 鉄拳5 ランダム2on2
◆使用キャラ固定、当日ペア決定
5/28 20:00 KOF'98 大会
※詳細は店舗またはHP参照、変更もあり

★アピナ下館店
下館市玉戸山ヶ島1012 ☎0296-28-0033

5/5 14:00 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント
◆登場する有名プロと直接店内対戦

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21 ☎028-636-3100

5/22 14:00 メルティブラッド 大会
◆参加費100円

千葉県

★メッセ102 四街道店
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル 1F ☎043-424-6070
http://messe102.com/

5/7 17:00 鉄拳5 大会
◆参加費100円
5/13 19:00 GGXX #RELOAD 大会

5/7 19:00 KOF NEOWAVE 大会
5/8 20:00 VF4 FT 大会
5/13 19:00 Zガンダム DX 大会
5/14 20:00 鉄拳5 大会
5/15 19:00 GGXX #RELOAD 大会
5/21 19:00 KOF NEOWAVE 大会
5/22 20:00 VF4 FT 大会
5/27 19:00 Zガンダム DX 大会
5/28 20:00 鉄拳5 大会
5/29 19:00 GGXX #RELOAD 大会
※試合はトーナメント制、人数により変更あり

★ゲームラビリンス
練馬区北町2-36-24 ☎03-3935-8022

5/14 17:00 メルティブラッド 大会
◆参加費100円
5/21 17:00 Zガンダム 2on2
◆参加費100円(初期ROM)
5/28 17:00 GGXX #RELOAD 大会
◆参加費100円
※大会はすべて当日受付

東京都

★大久保 アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

5/1 15:00 KOF NEOWAVE 大会
◆参加費無料
5/8 15:00 GGXX #RELOAD 月例大会
◆参加費無料、2on2
5/15 15:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
◆使用制限カードはレアまで、レア制限は7
5/22 15:00 メルティブラッド 2on2
◆参加費無料
5/29 15:00 Zガンダム DX 4on4
◆参加料無料、コスト375機体はタッグ内に1機まで
※詳細は店舗まで

★キャロル 瑞江店
江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス 1F ☎03-3677-7610
http://www.geocities.jp/carol_game/

5/1 19:00 GGXX #RELOAD 大会
5/5 19:00 SFⅢ 3rd 大会
5/14 17:00 メルティブラッド 大会
5/20 19:00 GGXX #RELOAD ランダム2on2
5/21 17:00 SFⅢ 3rd 大会
5/28 17:00 カオスブレイカー 大会
※指定の無い大会はすべて参加費無料

★ゲームチャリオット 五井店
市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/

5/7 15:00 闘劇お疲れ GGXX #RELOAD 大会
◆闘劇優勝チームに千葉県民が入っていたら記念組み手、入っていない場合はランダムチーム大会
5/7 18:00 メルティブラッド 大会
◆ランダムプレイヤー大会
5/14 18:00 GGXX #RELOAD GGL
◆シングル＆男女混合ランダムプレイヤーチーム戦の2部構成、シングルは女性のみ
5/20 20:00 鉄拳5 大会
◆カード必須
5/21 18:00 メルティブラッド ランバト
◆シングル戦
※大会はすべて参加費無料

location@arcadiamagazine.com

★スーパーヒーロー 山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 フウキビル 1F ☎075-251-2323
5/15 19:00 頭文字D3 大会
5/29 20:00 麻雀格闘倶楽部4 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F ☎075-603-3220
http://www.a-cho.com/
5/8 13:00 ポップンミュージックいろは 大会
5/12 19:00 GGXX #RELOAD 関西ランバト
5/14 19:00 VF4 FT 関西ランバト3on3
5/15 13:00 メルティブラッド 3on3
◆チーム内同キャラ禁止
5/21 17:00 SFⅢ 3rd 関西ランバト
5/22 13:00 アヴァロンの鍵 弐 関西ランバト
◆デッキ制限あり
5/22 15:00 ZERO3 関西ランバト
5/26 19:00 GGXX #RELOAD 関西ランバト

★セガ ワールド 六地蔵
京都市伏見区桃山町山の下32 京都SCビルAM棟 2F ☎075-603-3220
http://sega.jp/
5/22 15:00 GGXX #RELOAD 3on3
◆参加費100円、受付は当日14:00より、定員32名

大阪府

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
5/3 16:00 メルティブラッド 大会
5/10 20:00 鉄拳5 大会
5/17 16:00 VF4 FT 大会
5/24 21:00 鉄拳5 大会
5/31 20:00 GGXX #RELOAD 大会
毎週水曜 21:00 ゾイドインフィニティ 大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123
5/3 17:00 メルティブラッド 大会
5/4 17:00 クエスト オブ D タイムアタック大会
5/8 20:00 ランブルフィッシュ 2 大会
5/11 15:00 三国志大戦 大会
5/18 17:00 クエスト オブ D タイムアタック大会
5/25 20:00 三国志大戦 大会
毎週土曜 21:00 WCCF大会(ウルフ杯)
※そのほかイベントについては店頭にて告知しておりますのでぜひご来店ください！

5/21 21:00 SFⅢ 3rd 大会
◆キャラ変更あり
5/28 21:00 KOF 2002 3on3
◆5キャラ選択
毎週木曜 21:00 KOF 2002 ランバト
◆詳細はhttp://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=goddesshp2
※詳しくは店頭またはHP参照

滋賀県

★AMUSEMENT CUE 彦根店
彦根市西沼波町166 ☎0749-21-0073
http://www.am-cue.com/
5/4 21:00 KOF '98、2000 3on3
◆5キャラ選択
5/7 21:00 KOF 2002 3on3
◆5キャラ選択
5/14 21:00 KOF 2002 大会
◆キャラ変更あり
※詳細は店頭まで

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030
5/3 20:00 鉄拳5 大会
5/4 20:00 VF4 FT 大会
5/5 20:00 GGXX #RELOAD 大会
5/21 20:00 Zガンダム DX 大会
※詳細は店頭まで

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
5/5 15:00 Zガンダム DX 大会
5/8 15:00 メルティブラッド 大会
5/13 24:00 鉄拳5 大会
5/22 15:00 ランブルフィッシュ 2 大会
5/27 24:00 鉄拳5 大会
※詳細は店頭まで

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html
5/4 18:30 メルティブラッド 大会
5/8 19:30 鉄拳5 ランダム2on2
5/22 19:30 KOF'98、2002 Wタイトルマッチ
◆個人戦、制限無し、SNK形式ボタン配置
※当日エントリーのみ、参加費100円、大会結果はHP掲載

★メジャーロード黒崎店
新潟市山田3302 ☎025-370-7300
5/22 14:00 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント
◆登場する有名プロと直接店内対戦

★メジャーロード24
見附市今町4-20-568-1 ☎0258-61-4515
5/22 14:00 麻雀格闘倶楽部4 プロ参戦イベント
◆登場する有名プロと直接店内対戦

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress
5/1 20:00 GGXX #RELOAD 3on3
5/2 20:00 ストリートファイター EX2 PLUS 大会
5/3 20:00 餓狼伝説SP 2on2
5/4 20:00 リアルバウト餓狼伝説2 3on3
5/5 20:00 KOF NEOWAVE 大会
5/7 20:00 リアルバウト餓狼伝説2 大会
5/8 20:00 ZERO3 大会
5/14 20:00 GGXX #RELOAD ランバト
5/15 20:00 リアルバウト餓狼伝説2 大会
5/21 20:00 鉄拳5 北陸最強ランバト
5/22 20:00 スパⅡX 大会
5/28 20:00 GGXX #RELOAD 2on2
※詳しくは店頭またはHP参照

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 ☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/
5/4 21:00 KOF '98、2000 3on3
◆5キャラ選択
5/7 21:00 KOF 2002 3on3
◆5キャラ選択
5/14 21:00 KOF 2002 大会
◆キャラ変更あり

東京都

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766
5/1 16:00 SFⅢ 3rd 闘劇前夜祭 2on2
5/8 17:00 Zガンダム DX 2on2
5/14 19:00 SFⅢ 3rd ランバト
5/28 19:00 SFⅢ 3rd ランバト
※詳細は店舗まで

★石神井公園 駅前センター
練馬区石神井町3-24-9 山喜ビル 2F ☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shakuji-ekimae/
5/14 13:00 GGXX #RELOAD 2on2
◆参加費100円、12日までに受付
5/22 19:00 鉄拳5 3on3
◆参加費100円、カード使用可
5/28 15:00 メルティブラッド 大会
◆参加費100円
5/29 19:00 KOF NEOWAVE 大会
◆参加費100円、カード使用可、キャラ、モード変更可

■トライアミューズメントタワー
千代田区外神田4-3-10中村ビル1F~8F ☎090-1335-4975
http://mds.skr.jp/hk/
5/2 11:00 サム零SP HK杯
◆3on3トーナメント

■新宿スポーツランド本館
新宿区3-22-12 ☎03-3352-5489
http://www.spolan.com/ssl-9/
5/1 14:00 GGXX #RELOAD 5on5
5/3 14:00 GGXX #RELOAD レディース大会
5/3 17:00 GGXX #RELOAD 東西対抗戦
5/4 17:00 GGXX #RELOAD 大会

神奈川県

★パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル 1F ☎045-311-8324
http://www.yokohama-5bangai.com/pasopiard/topics.cgi
毎週土曜 18:00 VF4 FT 横濱之乱
◆第二期

★ムトス イースト
座間市ひばりが丘4-18-13 ☎046-257-2413
5/8 18:00 メルティブラッド 大会
◆参加費無料、受付オープンから
5/15 18:00 KOF2002 大会
◆参加費無料、受付オープンから
5/22 18:00 GGXX #RELOAD 2on2
◆参加費無料、受付オープンから
5/29 12:00 WCCF U-5
◆参加費1000円、ルール詳細は店頭にて
※詳細は店舗まで

新潟県

★プレイハウス エリナ
西蒲原郡岩室村津雲田640 ☎0256-82-4541
http://www15.ocn.ne.jp/~erina/
5/28 19:00 頭文字D3 エリナ杯
◆参加費100円、妙義、碓氷除く

★ゲームセンター GLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
5/7 15:00 GGXX #RELOAD レディース大会
◆女性限定
※大会に関する詳細は店舗まで

勝ちたいんや！

岡山の熱い漢たちによる、『VF4 FT』の団体戦！

ここでは岡山で行なわれる『VF4 FT』の5on5、「第7回B.M.N ～けじめ～」を紹介するぞ！ アットホームな雰囲気満点の大会なので、観戦しに行くのもありだ。

VF4 FT 5on5 第7回B.M.N～けじめ～

ファンタジスタ　5月14日土曜 19時
住所：岡山県倉敷市玉島爪崎162
お問い合わせ：086-523-6555
HPアドレス：http://www.am-fantasista.com/

参加方法
WEBエントリーのみ　エントリー締切り5月7日夜12時
エントリー HP：http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=jyakusya

レギュレーション
5on5勝ち抜き戦
チーム内同キャラOK
参加費：1チーム1000円(大会当日受領)

店舗からのコメント
「金か？ 名誉か？ 違う！ 自分の強さを知りたいからだ！」「勝ちたいんや!!」岡山で暗躍する正体不明の団体が、今まで開催してきた「VF4イベント」、それが「B.M.N」だ。サブタイトル「けじめ」に込められた意味とは？ 当店金カップの名物実況も準備OK！ 個人的にけじめもつける！ 噂ではあの特別称号持ちが参戦とか……!? すべては参加すれば分かる！

写真は前回大会の模様だ。熱い男たちのイベントに参加して一緒に熱くなってみないか？

島根県

★ゲームスポット ハロウィン

出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731

5/3　15:00 ゾイドインフィニティ 2on2
5/4　19:00 GGXX #RELOAD 大会
5/14　18:00 メルティブラッド 大会
※詳細は店舗まで

岡山県

★ファンタジスタ

倉敷市玉島爪崎162　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

5/1　15:00 GGXX #RELOAD 大会
5/7　15:00 KOF NEOWAVE 大会
5/8　15:00 メルティブラッド 大会
5/14　19:00 VF4 FT 大会
5/15　15:00 サム零SP 大会
5/21　19:00 カプエス2 大会
5/22　15:00 GGXX #RELOAD 大会
※詳細は店舗まで

福岡県

★MAHODO

北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/mahodo/index.html

5/4　15:00 KOF 2002 大会
◆詳細はhttp://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=Nelly2003
5/7　18:00 メルティブラッド 大会
5/8　18:00 GGXX #RELOAD 大会
5/14　18:00 SCN ソウルキャリバーⅡ 大会
5/15　19:00 SFⅢ 3rd 大会
5/21　19:00 旋光の輪舞 大会
5/28　18:00 メルティブラッド 2on2
※すべて参加費100円、日曜に突発的にゲーム大会があるかも!? 詳細は店頭またはHPでご確認ください。特にルール未定のものは用確認！

★天神ギーゴ

福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル 1～3F　☎092-724-5971
http://sega.jp/

5/3　14:00 スパⅡX 2on2
5/4　16:00 メルティブラッド 大会
5/15　16:00 VO4 2on2
5/28　18:00 VF4 FT 大会
※詳細は店舗までご確認ください

5/7、21　19:00 SCNソウルキャリバーⅡ ポイントランキング
◆個人戦
5/7、21　個人戦後 SCNソウルキャリバーⅡ 2on2
5/14、28　15:00 旋光の輪舞 大会
5/14、28　17:00 メルティブラッド 大会
5/14、28　19:00 サム零 SP+無印 2on2
◆決勝戦は動画を公開
毎週金曜　18:00 100円で3プレイ 格ゲー祭!!
◆23:00まで対戦格闘がすべて100円3クレジット設定
毎週日曜　10:00 ランブルフィッシュ 2 フリー対戦会
◆参加費500円、22:00まで
毎週日曜　10:00 メルティブラッド 対戦会
◆参加費500円、22:00まで
毎週日曜　10:00 旋光の輪舞 フリー対戦会
◆参加費500円、22:00まで
毎週日曜　10:00 SFⅢ 3rd 対戦会
◆参加費500円、22:00まで
※日曜の対戦会は祭日にも開催、詳細は店舗まで

★GAME PLAZA オレンジハウス

大阪市東淀川区下新区6-9-18 コーポ勝美1　☎06-6326-1218

5/28　17:00 闘龍門 大会

兵庫県

★三宮サンクス

神戸市中央区琴の緒町5-4-5 高架下 404～407　☎078-271-0335
http://sega.jp/

5/1　15:00 サム零SP 関西番付
5/4　19:00 VO4 大会
5/14　15:00 ゾイドインフィニティ 大会
5/15　18:00 サム零SP 関西番付
5/28　18:00 VO4 大会
毎週土曜　18:00 GGXX #RELOAD ランバト

奈良県

★キャノンショット

奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208

5/1　15:00 ギターフリークスV&ドラムマニアV 大会
5/3　16:00 ドラゴンクロニクル オンライン 大会
5/4　15:00 ポップンミュージック いろは 大会
5/5　15:00 メルティブラッド 大会
5/7　15:00 ランブルフィッシュ 2 大会
5/14　20:00 GGXX #RELOAD 大会
5/14　23:00 VF4 FT 大会
5/21　20:00 KOF 2002 大会
5/28　20:00 GGXX #RELOAD 大会
5/28　23:00 VF4 FT 大会

★AMUSEMENT CUE 奈良店

奈良市三条町478-1　☎0742-25-5115

5/1　20:00 鉄拳5 奈良拳闘最強決定戦
◆参加費100円
5/8　20:00 VF4 FT CUE CUP
◆参加費100円、当日予選あり
5/15　16:00 GGXX #RELOAD ランバト
◆参加費100円
5/22　19:00 WCCF CUE CUP
◆参加費1000円、定員32名

『GGXX #RELOAD』のGWイベント！

新宿のギルティ祭り

『GGXX #RELOAD』のトッププレイヤーが集う「新宿スポーツランド本館」で行なわれるGWのイベントラッシュをお届けするぞ。遠征者も大歓迎だ！

新宿スポーツランド本館

住所：東京都新宿区3-22-12
お問い合わせ：03-3352-5489　担当者：上原 隆史
HPアドレス：http://www.spolan.com/ssl-9/
※レギュレーションは店舗、もしくはHPでご確認ください。

開催日	開催時間	イベントタイトル
5月1日(日)	14:00	GGXX #RELOAD 5ON5団体戦
5月3日(火)	14:00	GGXX #RELOAD レディースシングル戦
5月3日(火)	17:00	GGXX #RELOAD エキシビジョンマッチ～東西対抗戦～

5/22　15:00 ZERO3 大会
5/28　18.00 ハイパーストⅡ 大会
5/29　15:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
※参加費はすべて無料、詳細は店舗まで

★チャレンジャー アババ天神橋店

大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F　☎06-6357-6677

5/1　17:00 ランブルフィッシュ 2 大会
◆参加費無料
5/8　17:00 GGXX #RELOAD 大会
◆参加費無料
5/15　17:00 旋光の輪舞 大会
◆参加費無料
5/22　17:00 メルティブラッド 大会
5/29　17:00 MJ2 大会
◆参加資格五段以上、参加費300円
毎土、日、祝日　17:00 Zガンダム DX フリープレイ
◆参加費500円、22:00まで
※未入荷、参加者不足の場合は大会を中止する場合があります。大会受付は当日9.00～大会開始30分前まで店奥のカウンターにて

★ハイテク セガ アビオン

大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1、2F　☎06-6645-7692
http://sega.jp/

5/15　15:00 アヴァロンの鍵 弐 魔導評議会
◆レア以上は7枚まで
5/22　15:00 メルティブラッド 大会
※末尾が1の日はすべてアビオンDAY、お得なイベント実施中、詳細は店舗まで

★KO-HATSU

大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F　☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

5/1、15　15:00 SFⅢ 3rd 大会
5/7、21　17:00 ランブルフィッシュ 2 ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト

茨木市宇野辺1-4-3　☎0726-23-7161

5/1　19:00 ドラゴンクロニクル オンライン 大会
5/3　19:00 ギターフリークスV&ドラムマニアV フリープレイ
5/4　19:00 ポップンミュージックいろは フリープレイ
5/5　19:00 ビートマニアⅡDX フリープレイ
5/8　19:00 ランブルフィッシュ 2 大会
5/15　19:00 バトルクライマックス！ 大会
5/22　19:00 メルティブラッド 大会
5/29　19:00 アヴァロンの鍵 弐 大会
毎週土曜　25:00 VF4 FT 大会
毎週土曜　25:00 WCCF 大会

★ゲームプラザ VIP 茨木店

茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F　☎0726-33-4818

4/29　15:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
5/1　15:00 ZERO3 大会
5/3　15:00 メルティブラッド 大会
5/4　15:00 ランブルフィッシュ 2 大会
5/5　15:00 カプエス2 大会
5/8　15:00 鉄拳5 北摂合同大会店舗予選
5/14　18:00 SFⅢ 3rd 大会
5/15　15:00 月華の剣士2 大会
5/21　18:00 GGXX #RELOAD 大会

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所 & 日時 ●連絡先 ●イベント担当者名
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。

郵送　〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1 (株)エンターブレインアルカディア編集部 イベント準備会 係

TEL 03-3265-7156　FAX 03-3265-7340

※弊社の移転により、電話番号と FAX 番号が変わりましたのでご注意ください。

MAIL location@arcadiamagazine.com

「全国猛者探索委員会」発！

今月の猛者たち

花粉に負けず、イベントは続く！

今月の猛者紹介は新潟の「プレイハウス エリナ」で行なわれた『頭文字D 3』の「エリナ杯」を紹介だ。当日は県内外から40名の参加者＋多数のギャラリーにて盛大に行われたぞ！　今後もこうした イベントを取り扱っていくので、イベント結果をどしどし送ってくれ！

猛者探索委員会切り込み隊長a-ru

●関東

■桜の牧アミューズパーク(茨城)

◇**鉄拳5 大会 3/6・23名**
優勝者:キャロ(フェン)
2位 Jun1　3位 りょうべいさん

◇**VF4 FT 大会 3/12・12名**
優勝者:ゆうき(サラ)
2位 タレ

◇**鉄拳5 ランダム2on2 3/19・16名**
優勝者:逆ナンR ／紅緒(シャオユウ)、オセロット大島(ペク)
2位 デブ専

◇**KOF2002大会 3/26・12名**
優勝者:たまはち(タクマ、ケンスウ、紅丸)
2位 いちく(京、庵、アテナ)

■ゲームチャリオット 五井店(千葉)

◇**GGXX#男女混合ランダムプレイヤー大会 3/12・15名**
優勝:魔界天使カエルくん♂(エディ)、いさ♂(ソル)、SHADOW♂(エディ)

◇**WCCF シェフチェンコ記念大会 3/19・15名**
優勝:アラタケ(FC7)
2位 太田(アトール)　得点王 太田(アキピァーレM)

◇**闘劇予選 鉄拳5 3/20・18名**
優勝:ヴァイパー(スティーブ)
2位 13B(スティーブ)

◇**闘劇予選 GGXX# 3/21・78名**
優勝:キョKON神／ FAB(ポチョムキン)、mike(紗夢)、真琴(ディズィー)

◇**闘劇エリア決勝 GGXX# 3/21**
優勝:輝け!電脳と他2人。:電脳(アクセル)、ちっくさ(チップ)、つっちー(ミリア)

◇**鉄拳5 かきゅんプレゼンツ大会 3/25**
優勝:13B(スティーブ)
2位 課長(エディ)　3位 VALKYRIE(ジュリア)

■キャロル 瑞江店(東京)

◇**Zガンダム DX 大会 3/4・12名**
優勝:モリモ(ゴッグ)、鉄拳制裁(Zガンダム)

◇**鉄拳5 大会 3/5・24名**
優勝:黒黒(ブライアン)

◇**GGXX# 大会 3/6・16名**
優勝:シークインス(紗夢)

◇**KOF NEOWAVE 大会 3/12・16名**
優勝:ナルト(リョウ、ギース、チョイ)

◇**VF4 FT 大会 3/13・10名**
優勝:アッサム(ブラッド)

◇**Zガンダム DX 大会 3/18・12名**
優勝:K(ガンダムMK2)、S(ガンダムMK2)

◇**鉄拳5 大会 3/19・23名**
優勝:てぃきむー(レイブン)

◇**GGXX# 大会 3/20・16名**
優勝:るーこ(ザッパ)

◇**鉄拳5　CAROL杯 3/25・16名**
優勝:erectile-dysfunction(スティーブ)

◇**VF4 FT 大会 3/27・12名**
優勝:アッサム(ブラッド)

■大久保アルファーステーション(東京)

◇**闘劇予選 GGXX #RELOAD 3/5・141名**
優勝:超生命体飲料／ドクペコイチ(ミリア)、力水ぱぎゅう(カイ)、ライフガードいさお(ソル)

◇**闘劇予選 カプジャム 3/13・42名**
優勝:ピュア／ OJI(ユン、ユリアン)、トガワ(リュウ、ガイル)

◇**アヴァロンの鍵 弐 3/20・12名**
優勝:タコDEポン!
2位 usk　3位 ARK

◇**KOF NEOWAVE 大会 3/27・48名**
優勝:ハスミ(キング、紫舟、チョイ)

■ゲームニュートン(東京)

◇**SFⅢ 3rd ランバトファイナル 3/16・32名**
優勝:K.O(ユン)
2位 にっと　3位 ラオウ

■新宿スポーツランド本館(東京)

◇**GGXX# 大会 3/2・34名**
優勝:真琴(ディズィー)

◇**闘劇予選 カプジャム 3/6・22名**
優勝:メガネドリーム☆／メガネ健(ジェダ、ユリアン)、taka(かりん、デミトリ)

◇**GGXX# 大会 3/9・27名**
優勝:禿坊主(ファウスト)

◇**ZガンダムDX 8on8 3/12・86名**
優勝:溝ノ口軍団＋牧島ファミリー／将(バウンドドッグ)、バル(ゲルググ)、速人(シャア専用ゲルググ)、オムル(アッシマー)、トンビー(ジ・オ)、アカッチ(ネモ)、マキシマ(ガブスレイ)、フリー(ギャプラン)

◇**闘劇予選 鉄拳5 3/13・15名**
優勝:Jurio(巌竜)

◇**GGXX# 大会 3/16・34名**
優勝:ヨーグルト(ディズィー)

◇**デッドオアアライブ2 大会 3/19・18名**
優勝:裏ナハ(あやね)

◇**闘劇予選 GGXX# 3/20・120名**
優勝:まつしんサンバでGO!! ／まつしん(ジョニー)、エン(スレイヤー)、夢幻(ブリジット)

◇**闘劇エリア決勝 GGXX# 3/20**
優勝:がんつ石松／マツ(ミリア)、KAZ(紗夢)、 GNT(イノ)

◇**GGXX# レディース大会 3/21・22名**
優勝:ぽ。(紗夢)

◇**GGXX# レディース2on2 3/21・24名**
優勝:チューボーですよ！(･□･) ／ぽ。(紗夢)、椋(ディズィー)

◇**GGXX# 大会 3/23・54名**
優勝:ユメ(ブリジット)

◇**ZガンダムDX 2on2 3/26・18名**
優勝:仕様ですお察し下さい／牛しげ(シャア専用ゲルググ)、ネリ(ゴッグ)

◇**WCCF COPPAスポラン 3/27・14名**
優勝:ACミラン

◇**GGXX# 大会 3/30・23名**
優勝:アポロ(エディ)

■ゲームラビリンス(東京)

◇**ZガンダムDX 大会 3/19・20名**
優勝:ぺとラウル(ハイザック)、コインofコイン(シャア専用ザク)

■パソピアード横浜(神奈川)

◇**VF4 FT 横濱之乱 3/5・17名**
優勝:ときど(リオン)
2位 屁こキック

◇**VF4 FT 横濱之乱 3/12・27名**
優勝:ちび太(リオン)
2位 ジョセフ

◇**VF4 FT 横濱之乱 3/19・27名**
優勝:屁こキック(サラ)
2位 横濱ラウ

◇**鉄拳5 特別称号争奪戦3on3 3/20・18名**
優勝:ぱんぴー／ひで(レイブン)、ガト(マードック)、ガンパン(ガンリュウ)
2位 東大生とその部下達

◇**VF4 FT 横濱之乱 3/26・22名**
優勝:ジョセフ(アキラ)
2位 ちび太(リオン)

◇**闘劇店舗予選 鉄拳5 3/27・22名**
優勝:ひで(レイブン)
2位 ちょび

◇**闘劇エリア決勝 鉄拳5 3/27・2名**
優勝:ひで(レイブン)
2位 ガンパン

■ムトス・イースト(神奈川)

◇**KOF2002 大会 3/13・15名**
優勝:ヤシ村(チョイ、キム、クラーク)
2位 ヤシ村のでし

●中部

■プレイハウス エリナ(新潟)

◇**頭文字D3 エリナ杯 3/19・40名**
優勝:トランス
2位 ブー　3位 チャルメラ

■ゲームセンターテクノポリス(新潟)

◇**鉄拳5 ランダム2on2 3/6・20名**
優勝:ウザヲ(ブルース)、ヒロシ(スティーブ)
2位 クズ、夏子　3位 低知能、斉木

■アミューズメント アズプレス(富山)

◇**闘劇エリア決勝 カプジャム 3/6・18名**
優勝:鹿児島出身／ゼロシマ(ガイル、ムクロ)、(ジェダ、アナカリス)
2位 スーパーマッスルボマー普及委員
3位 スペースシャトル

◇**鉄拳5闘劇予選前夜祭 3/12・10名**
優勝:まさかり仁(ジン)
2位 三浦竜
3位 浮世絵、傾奇者

◇**闘劇エリア決勝 鉄拳5 3/13・39名**
優勝:ペキュー(ペク)
2位 マスター富山
3位 KEN、銀鱗

◇**GGXX# ランバト 3/19・12名**
優勝:SHIN(ジョニー)
2位 244　3位 わんこ、三浦竜

◇**RB2 2on2 3/20・12名**
優勝:永久ガード／えんしょふ(宗秀)、サンタナ(リック)

■アミューズランドガディス(富山)

◇**闘劇店舗予選 SFⅢ 3rd 3/5・16名**
優勝:ホテルきよし／東(ケン)、Dir(ユン)
2位 ねくるの愛した数式

◇**KOF 2002ランバト 3/9・10名**
優勝:イノケン
2位 紅月　3位 ハタ

◇**KOF 2002ランバト 3/16・10名**
優勝:イノケン
2位 紅月　3位 まつだ

◇**KOF 2002ランバト 3/23・12名**
優勝:あーる
2位 イノケン　3位 紅月

◇**闘劇店舗予選 KOF NEOWAVE 3/26・18名**
優勝:HOKUTO(ジョン、チョイ、紅丸)
2位 望月@富山

◇**KOF 2002ランバト(最終順位) 3/30・10名**
優勝:イノケン
2位 あーる　3位 DOUBLE

●近畿

■ネオアミューズメントスペースa-cho(京都)

◇**KOF98全国大会予選 3/5・14名**
優勝:オレンジハウス／ヴァニラ、ヴライト、あきひさ

◇**GGXX# 関西ランバト 3/10・97名**
優勝:N男(ヴェノム)
2位 ねず　3位 R.F

◇**ケイズマジックアカデミーランバト 3/12・56名**
優勝:ラウニィー
2位 ライデン　3位 PLE2

◇**頭文字D3 大会 3/13・18名**
優勝:たくら
2位 カニーユ・ビタソ　3位 おにがわら

◇**ZERO3 関西ランバト 3/13・28名**
優勝:DARK(元)
2位 ろみぃ　3位 アサバ

◇**KOF98全国大会 前夜祭2002大会 3/19・10名**
優勝:C前B
2位 チェリー　3位 777

◇**KOF98全国大会 本戦 3/20・84名**
優勝:柏・大船友好条約／大御所、ガンビ、Dune
2位 :うさぎ／山ちゃん、FORTUNE、Taka

◇**GGXX# 関西ランバト 3/24・84名**
優勝:BIG (ディズィー)
2位 おみと(ジョニー)　3位 蓮(ディズィー)

◇**闘劇予選 GGXX# 3/27・132名**
優勝:Help me 綾様☆／綾(ブリジット)、こと(梅喧)、松谷(ロボカイ)

◇**闘劇エリア決勝 GGXX# 3/27・15名**
優勝:Miracle Intelligent Neet Team -MINT- ／めんそ(アクセル)、社長(エディ)、マツモト(テスタメント)

◇**サム零SP 全国大会 HK杯 4/2・33名**
優勝:裏切りもの／犬龍(ミナ)、やま(タムタム)、カイ(覇王丸)

◇**GGXX# 関西ランバト 4/7・86名**
優勝:P.C (ソル)
2位 N男(ヴェノム)
3位 ギブソン(エディ)

■チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)

◇**闘劇予選 カプジャム 3/6・14名**
優勝:匿名捜査課?／まっき～7(ムクロ、ローズ)、オカイ(ガイル、かりん)
2位 妖怪腐れハウザー

◇**GGXX#2on2 3/13・10名**
優勝:さよならハーティア／俺がハーティアだ(ファウスト)、俺もハーティアだ(アクセル)
2位 ダンテ兄貴カッコ良すぎです

◇**ドラムマニア大会 3/20・10名**
優勝:STAR-AAA
2位 MI-KO　3位 ASP

◇**MJ2大会 3/27・14名**
優勝:冬のミルク
2位 ヘタの横好き　3位 みつのサブ

■ハイテクセガアビオン(大阪)

◇**闘劇予選カプジャム 3/20・34名**
優勝:記念参加のZERO3勢／マジカル(ジェダ、かりん)、TOMA(ガイル、ローズ)
2位 いたずら黒ハウザー

◇**VF4 FT 格闘新世紀Ⅲ予選 1/22・26名**
優勝:8 (ウルフ)
2位 おにっさ
3位 あこがれJacky、湾岸邪鬼

◇**鉄拳5 100万G総獲りランダムキャラバトル 3/27・11名**
優勝:みしまった
2位 ニモ　3位 げそ吉 、みやん

■ゲームプラザ VIP 茨木店(大阪)

◇**SFⅢ 3rd 3/5・12名**
優勝:choさしゆび(ケン)
2位 天国　3位 俺コン

◇**カプエス2 3/12・18名**
優勝:チャイ(本田、ベガ、ケン)
2位 平田　3位 デソラー

◇**ジョジョの奇妙な冒険 大会 3/19・10名**
優勝:らすじま(花京院)
2位 さとる　3位 T、T

◇**月華の剣士2大会 3/20・20名**
優勝:バンブー(リー)
2位 ジュンロー　3位 京都人

◇**ZERO3大会 3/27・22名**
優勝:DARK(元)
2位 ナイキ　3位 SHINYA

◇**ZERO3 2on2 3/27・20名**
優勝:当日参加／カントナ(ザンギエフ)、P40(豪鬼)
2位 アイアイ
3位 踏み台inVIP

■KO-HATSU(大阪)

◇**闘劇予選 SFⅢ 3rd 3/12・14名**
優勝:彦根ファイトクラブ～夢みる頃を過ぎても～／彦根(ケン)、ナカニシ(リュウ)
2位 EX当て身

◇**IKUSA外伝 前夜祭3on3 3/19 30名**
優勝:チーム阿波踊り／ゼロ(タリム)、夏への扉(シャンファ)、ヤス(ナイトメア)
2位 木村昂(14)

◇**IKUSA外伝 5on5 3/20 48名**
優勝:ドン家／ドン・ばんちょ (タリム)、刑事長(ミツルギ)、さるすべ(アスタロス)、あぶあぶ(ナイトメア)、アルテナナイト(ナイトメア)
2位 ピストル亭キャリバー部

◇**IKUSA外伝 後夜祭2on2 3/21 28名**
優勝:暴れの上手いチーム／京橋刹那(シャンファ)、ACQUA(カサンドラ)
2位 撰実 幕末世界

◇**ドン・ばんちょ杯 無印2on2 3/26 32名**
優勝:麦わらファンクラブ／キース(腐れ外道)、やま(慶寅)

◇**ドン・ばんちょ杯 SP2on2 3/27 55名**
優勝:ダウソ厨／うてろ(蒼月)、どれみふぁでぐち(シャルロット)

◇**SCNソウルキャリバーⅡ大会 4/2 10名**
優勝:KYO
2位 自動人形　3位 第四香薬師

■三宮サンクス(兵庫)

◇**GGXX# ランバト(火) 3/1・23名**
優勝:沢(スレイヤー)
2位 蝿　3位 京

◇**サム零SP関西番付 3/6・26名**
優勝:ヒライ様(我旺)
2位 テルカズ　3位 カイ

◇**GGXX# ランバト(土) 3/12・16名**
優勝:蝿(スレイヤー)
2位 沢　3位 三茶

◇**VO5.66大会 3/12 12名**
優勝:永井(エンジェラン)
2位 すいか　3位 やすまる

◇**GGXX# ランバト(土) 3/19・15名**
優勝:ぷらぷら(ザッパ)
2位 GO　3位 K

◇**サム零SP関西番付 3/19・33名**
優勝:東京に行けない／ Kyabe(レラ)、あにょ～ん(狂死郎)、あさきすと(蒼月)
2位 水色戦隊　3位 ばんちょ杯リターンズ

◇**ゾイドインフィニティ 3/19 10名**
優勝:REVNION(ゴジュラスギガ)
2位 女医マックス　3位 ゴリラス

◇**GGXX# ランバト(火) 3/22・10名**
優勝:蝿(スレイヤー)
2位 MINT　3位 GO

◇**GGXX# ランバト(土) 3/26・15名**
優勝:ヲシゲ(ミリア)
2位 GO　3位 ぷらぷら

◇**VO4 大会 3/27・10名**
優勝:尚(フェイイェン「PH」)、べれった(スペシネフ「戦」)
2位 T.T,Liefer　3位 N:3,やどかり

◇**闘劇店舗予選 鉄拳5 3/20・11名**
優勝:K-ミリア(ワン)
2位 げどー　3位 タツヤ

■セガ ワールド 六地蔵(大阪)

◇**GGXX# 3on3 3/26・12名**
優勝:愚民@画力5(ランダム×3)
2位 K　3位 サボテン

●中国・四国

■ゲームスポット ハロウィン(島根)

◇**鉄拳5 2on2 3/19・34名**
優勝:アンナたんだーいすき!／トンガリ(ニーナ)、暗黒野郎(ブライアン)
2位 うぷす　3位 K

◇**ゾイドインフィニティ 3/5・16名**
優勝:くま(ゴジュラス)
2位 ヒヅキ　3位 シュウ

■ファンタジスタ(岡山)

◇**カプエス2 大会 3/5・14名**
優勝:チュウ(藤堂、チャン、ロレント)
2位 熊　3位 ヘタレ

◇**餓狼伝説 SP大会 3/13・12名**
優勝:MAX相澤(ギース)
2位 OJA　3位 NAOR32

◇**GGXX #RELOAD 大会 3/19・30名**
優勝:よっさん(イノ)
2位 Dr.イチガキ　3位 ダーク

◇**闘劇予選 KOF NEOWAVE 3/20・17名**
優勝:こうや(キム、チョイ、ウィップ)
2位 若だんな!!(ケンスウ、アテナ、ギース)

◇**サム零SP 大会 3/21・13名**
優勝:雷電(幻十郎)
2位 ヒクラ　3位 ティッシュ A

九州・沖縄

■MAHODO(福岡)

◇**ソウルキャリバーⅡ 3/5・11名**
優勝:腹素子(タキ)
2位 飼い主　3位 アル中

◇**GGXX# 3on3 3/12・21名**
優勝:POCKY ／ゆーいち(スレイヤー)、ひろゆき(エディ)、ねこ(アンジ)
2位 三人

◇**SFⅢ 3rd 闘劇店舗予選 3/19・32名**
優勝:いいひとどまり／ひげ(ケン)、上野(リュウ)
2位 カジノジャンキー S

◇**鉄拳5 大会 3/26・10名**
優勝:桜華狂咲(飛鳥)
2位 チョチョポリス

◇**KOF2002 大会 3/27・41名**
優勝:セクハラー家　三男(チョイ、キム、メイリー、庵、チャン)
2位 Mr.グランドキャニオン(四男)
3位 セクハラー家 長男

■天神ギーゴ(福岡)

◇**VF4FT格闘新世紀Ⅲエリア決勝大会 3/5・16名**
優勝:プリマム(パイ)
2位 kotobuki

◇**SFⅢ 3rd 闘劇予選 3/6・28名**
優勝:ムロ(ケン)、Gデカ(ユン)

今月の猛者紹介！

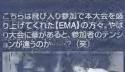
今月は『頭文字D 3』の「エリナ杯」を紹介だ。本大会では、同店常連の女性だけで結成されたErina Midnight Angels【EMA】が飛び入り参加！　大会は非常に盛り上がっていたぞ。
『頭文字D 3』の聖地として名を馳せる同店は今後も精力的にイベントを行なっていく予定なので、参加してみてはいかがかな？

写真は左からチャルメラ(3位)トランス(優勝)ブー(2位)だ。熱い走りを見せて入賞した強者たちに拍手だ。

こちらは飛び入り参加で本大会を盛り上げてくれた【EMA】の方々。やはり大会に華があると、参加者のテンションが違うのか……？（笑）

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

3月21日
締め切り分

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない

そんな想いから始まったのかもしれない。

ここにいる自分を認めてもらうため。

あいつには絶対負けたくないから。

ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守ればだれでも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらいハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

テトリスGM3

「テト鬼」躍り出る!

本作は全部で4モードあり、それぞれ内容が大きく異なっている。まずは簡単にその内容について解説しておこう。

まず【EASY】はレベル200でクリアになる初心者向けのモードだ。プレイ中にある条件を満たすと、背景に花火が上がるのだが、その花火の数がそのままスコアになっている。どうもこの花火は、連続してブロックを消すと多く上がる傾向にあり、できるだけブロックを積み上げてから続けてラインを消していくプレイが有効のようだ。

次に【MASTER】はレベル999でクリアになる標準的なモード。ただし、プレイ内容によって後半レベルの難易度が大きく変わる。達人がプレイすると、すさまじい速さでブロックが落ちてくるのが大きな特徴だ。このモードではランク優先のタイムで集計。

そして、【SAKURA】は、フィールド内にあるポイントをすべて消すと次のステージへ進む面クリア形式だが、持ちタイムが無くなった時点でゲームオーバーとなる。また、20面をクリアした際に、ある条件を満たしているとEXステージが現れる。

これは現段階でEX7面まで確認されており、今回は2名のプレイヤーがこれをクリアしている。

最後に【SHIRASE】だが、最初からブロックの落下速度、間隔ともに異常に速い上級者モード。

トップのプレイヤーはワールドルールでプレイしているが、これはブロックの横移動時や回転時に接着時間がある程度リセットされるからで、このモードの攻略には非常に有利なようだ。

Tetris(R); (C)Elorg 1987 Tetris The Grand Master 3TM; (C)Elorg 2005 Tetris Logo by Roger Dean; (C)The Tetris Company 1997 All Rights Reserved Original Concept & Design by Alexey Pajitnov Tetris(R) and Tetris The Grand Master 3TM licensed to The Tetris Company and sublicensed to Arika Co., Ltd.

虫姫さま

マニアックモード

1,204,857,665

はいてないレコたんにホワイトデーお返し♡

グッデイ21(東京)

ウルトラモード

491,210,908

ダメK.K遠隔をデストロイ！

グッデイ21(東京)

グッデイ勢の勢いは止まらない

今回は【オリジナルモード】を除く2部門のみの更新となった。

まず、【マニアックモード】はまたもトッププレイヤーが入れ替わる激戦状態になっている。

プレイ内容に関しては、以前よりもS-Powerを使用する場面が増えてきている。これが点効率のアップにつながっているのだが、倍率カウンタの減少が速いS-Powerを絡めたパターン作りは、相当困難な作業となるだろう。

そして【ウルトラモード】は基本的な稼ぎはマニアックと同様だが、難易度が高いため、同じことは実行できない。倍率カウンタが大きく上昇したポイントで、ミスらず切り抜けられるかが大きなポイントになるのは間違い無いだろう。

グッデイ強しを実感した今回、残るオリジナルの行方にも注目だ。

ソウルキャリバー2

サバイバル

50人

KOOL-ERO@タリむんのお兄ちゃん♡

グッデイ21(東京)

お見事！ 50人抜き達成

この【サバイバル】は1本先取のCPU戦を勝ち抜いていくモード。勝利時に体力が回復するものの、その回復量は微少で、相当厳しい闘いになる。

基本的には、敵CPUをリング際まで誘導し、リングアウトをさせる技を当ててCPUを落とすというもの。

ちなみに前回の更新時はALLクリア直前の49人抜きで止まっていたのは、50人目はリングアウトが存在しない上に、2形態あるインフェルノ戦で、倒すのが非常に難しかったからだ。

何はともあれ、50人抜きを達成した「ERO」氏お疲れさまでした。これで【サバイバル】は、50人抜き達成のため集計を打ち切ります。

アウトラン

Dコース

4'32"50

Tiny-MID

個人申請 サンマルコレジャーランド(長野)

道じゃないとこ走ります！

基本的には、最高速でイン側を突けば突くほどタイムが縮む本作だが、"ギアガチャ"と呼ばれるテクニックの出現が当時のスコア争いを一気に加熱させた。"ギアガチャ"とは、路肩付近でギアをある手順通りに操作すると、通常なら大きく減速してしまう荒地や路肩、はてまた水面上などを一定時間全く減速せずに走行できるというとんでもない技。

これを使うことで道路脇の障害物よりもイン側に入ったり、イン側の海上を走ったりと、破天荒かつ限界までインを突いた走りが可能になり、全コースで大幅にタイムを縮めたのだ(発見し実用化したのは当時の有名スコアラー SPREAM-SOL氏)。

今回のタイムもこの技を最大限に使い、ほぼ限界といえるタイムを出すことに成功したようだ。

©2004 CAVE CO., LTD. ©1995, 1998, 2002 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. 1986 © SEGA

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ビートマニアIIDX11 IIDX RED	CLUB	7,653	MAXI@穴ウメ	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計(熊本)
	SELECTION	8,128	PAK48	プレイシティ中央町店(鹿児島)
	TWILIGHT	7,657		
ゴーストスカッド Ver.A		1,036,110	WITHゾンビ@カゲ氏、IR大会優賞おめ	個人申請 GAME OFF四日市(三重)
カオスブレイカー		1,125,700	NST-KZR	個人申請 アミューズメントパークNASA(長野)
アウトラン2 スペシャルツアーズ	ゴールA	4'23"190	ぎるはま㊥隊長㊝㊪	個人申請 ゲームシティ相模原店(神奈川)
	ゴールB	4'21"391		
	ゴールE	4'17"046	おやだま	個人申請 アミパラテクノランド店(広島)
	ハートアタックモード	3,729	RVI-KT(鬼ィ)	個人申請 セガワールド上田(長野)
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン	新環状右回り	4'32"234	ユウ	アミューズメントパークスガイ(北海道)
	新環状左回り	3'35"993		
翼神	EAGLE	1239京7333兆5654億9358万1700	龍神TSP@DanceWithDTM	個人申請 キャッツアイ清田店(北海道)
	GROUSE	1500京7750兆4829億2547万8660		
	HAWK	1572京9959兆6005億6585万3640		
ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ		495,000	?氏	ABABA天神橋店(大阪)
サムライスピリッツ零SPECIAL	タイム	3'14"34	とんえち@だから界王拳は使ってないってば	ゲームBOX.Q2(愛知)
トライジール		5,181,000	イマサラT.O	個人申請 NOVAステーション(愛知)
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX	シングル・ティターンズ	51,015	ヒビキ	ゲームBOX.Q2(愛知)
	チーム・ティターンズ	83,899	サク魔 ベイソンマン	個人申請 Do21(秋田)
バトルギア3 Tuned	上級B 順走	3'34"765	AI.O@スマヌ穴	ジョイテックスクエア中川店(愛知)
カオスフィールド	ジン	151,701,390	耀仔(M&R)ミハウ&ルティア=ミール	個人申請 ゲームINN(兵庫)
ザ・ランブルフィッシュ	ヒカリ	1,388,680	プチてんし	ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計(熊本)
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	タイプA	3,297,967,760	カリスマに感謝。QDS-HFD	個人申請 ゲームインファンファン藤沢店(神奈川)
バーチャコップ3 ニュー Ver.		841,812,200	バーチャコッパー JIN	個人申請 ワンダーパークホークスタウン店(福岡)
ぷよぷよフィーバー	るんるん	1,089,510	服部	ゲームBOX.Q2(愛知)
バーチャストライカー4		+21	でっち	ゲームハウスピットイン(愛知)
ドラムマニアV	スタンダード	564,038,700	中条	ドリーム・ダウンタウン合同集計(宮城)
ギターフリークスV	スタンダード	595,658,200	キタジョウ	ゲームランド おにごっこ(三重)
鉄拳5	アスカ	3'12"41	KFI-KSP	GAME'S MILK(京都)
	ジャック5	2'09"30		
	キング	2'59"06	CLC先生元気ですか弟子は元気です。	
	ニーナ	2'13"03	KFI-CLCの弟子	
	フェン	2'38"53		
	マードック	2'27"65		
	レイ	2'36"76		
	ブライアン	2'22"45	ALZ-マスクド	
	ヨシミツ	1'35"71	小松さん40万ペリカもう少しまて!	
	ジン	1'11"50	FEN担当	フリーウェイ八戸店(青森)
	スティーブ	2'07"05	UNK	アミューズメントスタジアム豊中(大阪)
	ロウ	2'16"26	つながらんし乱入される。	ABABA天神橋店(大阪)

講評

今回は闘劇'05タイトルでもある**鉄拳5**から。これまでのシリーズ同様、CPUをダウンさせれば、起き上がり攻撃を誘えるそれに合わせてガード不能技を当てていくのが基本方針。そのため、リーチの長いガード不能技を持っているキャラの方が、タイムを縮めてきています。前回に続き京都のGAME'S MILKが9部門でトップ。対戦が盛り上がっている中でのタイムアタックは大変でしょうが、他店の巻き返しにも期待したいところ。

大更新の**カオスブレイカー**はエルフチームを使用したスコア。アイテムのコインを利用し、イヴェッタの空中バーストをどれだけ当てられるかが勝負になっているようです。

アウトラン2 スペシャルツアーズは、ライン取りなどおおまかな指針は決まっていても、究極のタイムまではまだまだ時間が必要な気配。また、ハートアタックモードの得点システムにまだ謎が多く、その解明が、今後のカギを握っているようです。

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DXはシングル、チームともにルートFを選択したスコア。シングルの使用機体は地上:ガブスレイ、宇宙:ジ・オで、チームはハンブラビ×2なのも興味深いところです。

今回もトップと2位の差は2万5千点と、きわどい争いが続く**トライジール**は、2面でリフティング稼ぎを優先している「T.O」氏に軍配が上がりました。このプレイでは5面前半で2万点落ちだったそうです。

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1:当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2:本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナーあてに送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。

※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX(03-3265-7212)でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名　怒首領蜂　集計部門(キャラ・コースなど)　ストーリーモード
スコア(タイム)　23,646,800
面数　全25面ALL　難易度　工場出荷設定(完全ノーマル)
備考　うさぎ使用　残×5
連付き(シンクロ30連)　同付き
達成日　2003年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時… 約84万
10面クリア時 …約1,020万
20面クリア時… 約1,750万です。
ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71xx
住所 東京都世田谷区若林1-18-xx
スコアネーム(最大20文字)　TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　鈴木 雅弘

← 個人申請ハガキ記入例

お詫びと訂正

アルカディア5月号(No.60)のハイスコア全国集計にて、以下のスコアが全国一位にもかかわらず集計から漏れていました。また、同号に掲載された『バーチャストライカー4』のスコアは、工場出荷設定以外の設定で出されたスコアではなかったため全国一位ではありませんでした。

ここに訂正するとともに、関係者の皆様および読者の皆様にお詫び申し上げます。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
鉄拳5	カズヤ	3'22"15	横ん家様	個人申請 アミパラ ライオン(香川)
新・三国戦紀 七星転生	諸葛亮	7,793,900	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド堺(大阪)
	呂雙雙	4,019,000		
	呂布	3,783,900		
	趙雲	4,484,400		

ボーダーダウン	6B	327,419,320	YOH	グッデイ21 (東京)
新・三国戦紀 七星転生	呂雙雙	4,047,200	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド堺(大阪)
	張飛	5,598,800		
	諸葛亮	8,749,500		
	趙雲	4,761,300	Y.O	個人申請 セガ マービィー(熊本)
闘幻狂 ROAD OF THE SWORD	上官瑾	63,308,000	ヘレティックKOL	ハイテクセガ盛岡(岩手)
ドラゴンブレイズ	クエイド	4,153,000	CYS-SAK@大台突破v 皆様に感謝!!	個人申請 アミューズメントジャングル三雲店(滋賀)
メタルスラッグ2		8,705,060	ゴースト骨塚	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)
スタートリゴン		820,550	30代・がんばれ.SKM-地上絵㊐	個人申請 ビッグジョイ鈴鹿店(三重)
頭文字D Arcade Stage Ver.2	妙義右回り	2'51"066	RRL-渋谷英毅	イミグランデ 相模原店(神奈川)
ビートマニアⅡDX 5th style	アウトフェイズ	9,303	SHORNE	個人申請 アミュージアム茶屋町店(大阪)
	トランス	6,837	YMG-C	
	ニューウェーブ	7,328		
	フライハイ	5,437		
	レギュラー	6,545		
ぐわんげ	シシン	99,999,999	ミルみで	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)
ブレイカーズ		18,333,100	GFA2-ISO@東方神と謎対決!?	デイトナⅢ(埼玉)
究極タイガーⅡ	1P側	12,062,200	戦国人	ドリーム・ダウンタウン合同集計(宮城)
オペレーションラグナロク	連無し	7,215,800	ホワイト箱崎おつでした。WSM-ちーまる	モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡)
ギャラクシーファイト	ゴールデン・ドーン	2,233,600	KDK-TAKEYUKI	グッデイ21 (東京)
戦国エース	天外	1,978,600	GGE-VXV	グッデイ21 (東京)
ウルトラマン倶楽部		2,081,400	娘もはや2歳 SKM-地上絵㊐	個人申請 プレイハード50津店(三重)
ファイナルファイト	ハガー連無し	5,266,080	AWA (ビデオ出します)	デイトナⅢ(埼玉)
クラックダウン	旧Ver.	5,136,481	JAG-CYR-ドラ博士H.S	トライアミューズメントタワー(東京)
ダライアス	X	6,641,040	ヘルニアM・B	トライアミューズメントタワー(東京)

サムライスピリッツ零SPECIALは使用キャラが炎邪に代わっています。天草戦突入時は1分24秒と、これまでとは比較にならないタイムには驚かされました。

新新・三国戦紀 七星転生はやはり「DEN」先生強し。4章の蛇稼ぎで残機をつぶして稼いでいるそうですが、不安定要素が多い本作で、どこまで伸びていくのか非常に興味深いところです。

怒首領蜂大往生 ブラックレーベルの【タイプA】は、2周通してのコンボつなぎ成功に加え、ついに残機5でのスコアが出ました。道中1億落ちだそうですが、勢いはまだ止まりません。ちなみに『2周目に、稼がない方が点が高くなる謎の場所がある』そうです。

ドラゴンブレイズの【クエイド】は1周171.9万でつなげたスコア。ここから先は本当に細かな点数の積み重ねしかないという感じでしょう。

ぐわんげの【シシン】もようやくカンスト達成！ 3面ボスでボムを使って稼ぐパターンの先駆者でもある同氏が、痛恨ともいえる以前のカンスト失敗に執念のリベンジといったところでしょうか。残るは【加茂 源助】のみとなりましたが、一体どうなるのか？

戦国エースの【天外】は2周とも4面ボスで、点数が低い風神を引いたスコア(雷神の場合にくらべ千点の太鼓×5+2千点のPアイテム×5の計1万5千点落ち)。さすがにステージ構成とランダムボム数の引きは良かったのでしょう。3万落ちとのことですが、それでこの点数は驚異的といえます。

ハイスコア
全国集計

3月22日
時点

★は今回の集計で全国１位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。今回は京都のGAME'S MILKに注目したい。先月からの勢いを維持し、格闘ゲームにおいて8部門のタイムを更新。今後の伸びにも期待したい。

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル 1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター 3(SAKURA)	20	来月はALLクリアする予定	20面 89%
2	虫姫さま(マニアック)	161,402,073	穴ウメ	ALL 残0
3	式神の城Ⅱ(2P同時)	5,828,497,720	4研EPM	共にALL 玄乃丈壱式 光太郎弐式
4	ポップンミュージック 12 いろは(彩)	333,901	ポップン秘伝忍法帖祝!全国20位!	ALL
5	ポップンミュージック 12 いろは(魂)	336,484	皆様ご協力ありがとうございました	ALL

ハイテク セガ 盛岡
岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま(マニアック)	577,647,713	スコアラー活動を一時休止しますⓅ	ALL 残4 1億落ち 連付
2	エスプガルーダ(アゲハ)	61,648,100	S.T「いくぞ!」「もうもちません」	ALL ライフ5/6 残バリア50%
3	鉄拳5	2'40"90	PH-X4P ツィーランイェーガー	ALL 三島平八 むづい(泣)
4	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	15,089,000	T.kiz	ALL ヴェノム
5	テトリス T・A PLUS(マスター)	9'44"51	S9がかなり満足	橙 S9完

レジャーパレス
北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945 PLUS	418,700	恐怖!掃除機男	1-5 連なし フライングパンケーキ
2	ストライカーズ1945 PLUS	492,500	ジェットバキュームアタック炸裂	1-5 連なし ZERO
3	ミスタードリラーグレート(インド)	302,795	魔の時間帯にゲンナリ	ALL 残×3
4	ミスタードリラーグレート(アメリカ)	521,450	これでも本気の穴埋め部隊	ALL 残×2
5	ミスタードリラーグレート(宇宙)	1809m	某ゲーム次の更新はいつ?㊄	993,240

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トライジール	5,155,450	トラキチUMC(ふなっこ)	ALL 連付 通常機体 1P側 100%×6
2	テトリス極道(テトリス)	10,339,326	なごみ系UMC(ふにゃっこ)	LEVEL1072
★	クラックダウン	5,136,481	JAG-CYR-ドラ博士H.S	ALL 旧バージョン ノーミス まだまだですう
4	R-TYPEⅡ	1,544,800	KRR-Icha^^	ALL 連付 ㊩×4 目指せ!全相うち
5	サンダードラゴン	10,000,000+α	T.SUZUKI	連付 19面で達成

ゲームセンタードリーム&DOWN TOWN合同集計
宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1(ドリーム)宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 西原ビル 1F(DOWN TOWN) ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラムマニアV(スタンダード)	564,038,700	中条	ALL 正論×4(ダウンタウン)
2	カプコンファイティングジャム	2,292,800	MZK	ALL フェリシア・リュウ(ダウンタウン)
3	ビートマニア・ザ・ファイナル(TECHNO)	3,862	生きてます.djp	ALL HS3(ダウンタウン)
4	ビートマニア・ザ・ファイナル(THE FINAL)	2,251	だめ.djp	ALL HS3(ダウンタウン)
★	究極タイガーⅡ	12,062,200	戦国人	ALL 1P側 連付(ドリーム)

アミューズメントパークスガイ
北海道釧路郡釧路町木場3-1 ☎0154-39-5151

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン(C1内回り)	2'54"610	MA34	ALL BNR32 MT 680馬力
2	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン(C1外回り)	2'53"974	ユウ	ALL BNR32 MT 680馬力
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン(新環状左回り)	3'35"993	ユウ	ALL FD3S MT 730馬力
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン(新環状右回り)	4'32"234	ユウ	ALL ブラックバード MT
5	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン(首都高一周)	12'12"110	ユウ	ALL FD3S MT 800馬力

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズDX(シングル・エゥーゴ)	40,382	ゴンタ	ALL 地上・宇宙 ゼータガンダム
2	虫姫さま(マニアック)	575,406,581	へぼライダー師匠	ALL 残4
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズDX(シングル・ティターンズ)	37,277	ゴンタ	ALL 地上-MK-Ⅱ 宇宙-ガブスレイ
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズDX(チーム・ティターンズ)	62,725	ゴンタとボウシ	ALL 地-緑ゲル・ガブスレイ 宇-MK-Ⅱ・MK-Ⅱ
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズDX(チーム・エゥーゴ)	60,286	ゴンタとボウシâ	ALL 地-MK-Ⅱ・赤リック 宇-赤リック・ガンダム

デイトナⅢ
埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ファイナルファイト(ハガー連なし)	5,266,080	AWA(ビデオ出します)	ALL さんきゅーデイトナ
★	ブレイカーズ	18,333,100	GFA2-ISO@東方神と謎対決!?	ALL 連付 ショウ様 P×2落ち=9万
3	テトリス・ザ・グランドマスター 3(EASY)	556	今作はワールド派 A.S㊇	ALL ワールドモード
4	1943	3,634,480	メイドコスさせたリアル彼女と合体♥DBS	ALL 1P 連付
5	ファイナルファイト(2P同時)	3,218,310	【河合】デイトナのDBS事情【理恵】	ALL コーディー&ガイ

GAME41
北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F ☎011-751-9772

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま(オリジナル)	66,156,320	年齢を感じさせない軽快なステップ	ALL 連付
2	虫姫さま(ウルトラ)	357,924,615	ヘクシオナーなおくん(ヘク中)	5面 連付
3	パカパカパッション	1,335,440	RAK@べるずさんスマソ(汁	ALL 98-99-98-99
4	マッドシャーク	10,000,000+α	T^3-CYR-ATS 弘	2-7 連付
5	ヘクシオン(ノーマル)	10,000,000+α	T^3-CYR-ATS 弘(男爵)	ライン4,310 レベル1,199で達成

グッデイ21
東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	テトリス・ザ・グランドマスター 3(SAKURA)	通常20面+EX7面	BOS.U	ALL Time4'12"20 クラシノク CLEAR% 100%
2	虫姫さま(ウルトラ)	491,210,908	ダメK.K遠隔をデストロイ!	ALL 連付 遠隔×2
★	虫姫さま(マニアック)	1,204,857,665	はいてないレコたんにホワイトデーお返し♡	ALL 連付
★	ソウルキャリバーⅡ(サバイバル)	50	KOOL-ERO@タリむんのお兄ちゃん♡	ALL タリム
5	ソウルキャリバーⅡ(タリム)	1'38"61	ERO@アジアっ娘のビデオは見まくった!	ALL

ゲームファクトリーマグマ 川越店
埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1 ☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま(ウルトラ)	96,439,270	415@虫スレ	ALL W使用 A連 気合と根性
2	虫姫さま(オリジナル)	66,918,137	クリアラー㊄	ALL
3	虫姫さま(マニアック)	354,517,055	V・T-KAK@連射ってオイシイの?	ALL 連なし ドヘタクソ
4	式神の城(光太郎)	4,784,372,550	ERT@5ミス	ALL ホントいい加減繋がってください 14億落ち
5	エスプレイド(美作 いろり)	29,343,590	目標まであと少しEIS	ALL

フリーウェイ八戸店
青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブレイズ(クエイド)	1,362,800	TGA-KHC 雷電Ⅲマダー?	2-2 114% 1周残2 B×0
2	ドラゴンブレイズ(ソニア)	1,218,000	TGA-KHC MP切れました。	2-1 104% 1周残2 B×0
3	ドラゴンブレイズ(イアン)	1,229,300	TGAの穴埋め担当	2-1 108%
4	リアルバウト餓狼伝説2(山崎竜二)	1,450,000	kej'	ALL
★	鉄拳5(ジン)	1'11"50	FEN担当	ALL

ゲー事典 ■GAME 41 http://game41.web.infoseek.co.jp/■ハイテクセガ盛岡 http://www.sega-am.jp/ ■ゲームファクトリーマグマ川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**GAME 41(北海道)**
『ヘクシオン』のバックスラッシュモードがなぜか異常人気！　当店トップは現在のところ男爵の34ラインです。なおくん(ヘク中)もやってます。by ㊨

●**アミューズメントパーク スガイ(北海道)**
せっかく穴が七つ有るので『カオスブレイカー』に12連10連3.5連を付けました。THX㊏㊐

●**ゲームファクトリーマグマ 川越店(埼玉県)**
『ジョジョ』で遠征に来ていただいた方々、ありがとうございました。またのご来店をお待ちしています！　&『虫姫さま』真アキ撃破の方ホントにおめでとうございます！　by 埼玉対DQN最終兵器

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
『鋳薔薇』3台入荷予定。お楽しみに。『アウトラン2SP』もライブモニタ付きでアツイ！　毎週金曜は百円で2クレサービス中です。

●**大久保アルファステーション(東京都)**
当店では毎週月曜日にオールドゲームの入れ替えを行なっております。ハイスコア申請用の入荷も大歓迎です。お客さまのご要望にもできるだけ応えていきたいと思っております。お気軽にどうぞ。

●**中野ロイヤル(東京都)**
『雷電Ⅲ』、『鋳薔薇』入荷します！　ご来店をお待ちしています！　『スーパーストリートファイターⅡX』大会も盛り上がっています！　ぜひご参加くださいませ!!

●**ゲームスタジ オキューブ(東京都)**
『旋光の輪舞』対戦仕様で2プレイ百円にて稼働開始！　『ドラマニV』、『メルブラ』も引き続き大人気です。そして来月は……。

●**マットマウスパートⅡ(神奈川県)**
GWもお休み無しで営業致します。ぜひスコアを残していってください。

●**ロングラン万代(新潟県)**
この号が出るころには、新しい生活にも慣れてきてるんじゃないでしょうか？　新潟で新生活をスタートさせた皆さま！　ゲームを楽しむなら、新作・旧作目白押しの当店で決まりですぞ!!

●**ゲームコンドル 駒形本店(静岡県)**
すっかり春らしくなってまいりました今日このころ、皆さんモリモリ(ビデオ)ゲームしてますかぁっ!?　コンドルでは毎週日曜の大会に加え各種STG、格闘ともに盛り上がり中！　春からのデビューはコンドルで!!　byスタッフ一同

●**ゲームブルース(岐阜県)**
新作『メルティブラッド』入荷！　大会もやりますよ～。お楽しみに！　あ、テトリスが『1』から『2』になりました！　ますますヒートアップしていくゲームブルースをどうぞよろしく！

●**ゲームBOX.Q2(愛知県)**
最近はシューティングが好調です。『ケツイ』は2台になりました。『ガルーダ』を買ってもらえなかった元凶でありA級戦犯だったあの『ケツイ』が……。よくぞここまで伸びたものです。

●**ゲームハウスピットイン(愛知県)**
『麻雀格闘倶楽部4』、『メルティブラッド』『ランブルフィッシュ2』の新台入荷しました。みんなやりにきてください。

●**GAME-COLLEGE(愛知県)**
4月より、祝・祭・土・日の開店時間が1時間早い朝10時になりました。よろしくお願い致します。『ビシバシチャンプ』が激アツ!!　かなり単純でオモシロイです。

ゲームBOX.Q2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち(裏2周目 タイプA)	320,524,048	参代目信長廃人泣良	2-5 1周2億 最終防衛ライン
2	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (土坂往路)	2'42"370	KEN@RZR仙台	ALL CP9A エボV MIN=2 MAX=D
3	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (秋名下り)	3'02"552	アル@RZR仙台	ALL FC3S
4	ストライカーズ1999(X-36)	3,398,600	キッコロ大魔王	ALL
5	斑鳩	36,711,770	麺が細くなっているような。	ALL 2P同時 残5 バン0点

ロングラン万代

新潟県新潟市万代1-1-26　☎025-245-0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(美作 いろり)	28,683,580	MKS	ALL 残2 枠6 5-1が…
2	エスプガルーダ(タテハ)	50,027,910	NEO	ALL 残3 枠6 バリアMAX
3	サイヴァリア	27,530,120	PIC	ALL LV182 6-B
4	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプB)	203,536,081	PIC	2-5
5	テトリス・ザ・グランドマスター3 (EASY)	215	ハセポ	ALL CLASSIC RULE 3:35

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15　☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま(マニアック)	542,846,041	つかさちゃん@手連で昇天!?	ALL 連なし 金なし
2	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプA)	1,968,447,460	つかさちゃん@私もっこすじゃないもんっ♡	ALL 1周目がムズいよ～
3	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (碓氷右回り)	2'50"423	アスラーダ	ALL RPS13
4	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (赤城下り)	2'24"688	TRD	ALL ST205
5	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3 (赤城上り)	2'30"194	TRD	ALL ST205

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5(キング)	4'34"41	無敵キング	ALL
2	鉄拳5(ポール)	4'42"20	---	ALL
3	鉄拳5(ジン)	4'51"60	名もなき暇人	ALL
★	バーチャストライカー4	21	でっち	ALL チームブラジル
5	カオスブレイカー	448,700	AAA	ALL

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	15,593,410	穴うめ☆ブタ	ALL 鳥202万 予1055万 8Ⅱ80万
2	バトルガレッガ(ボーンナム)	17,140,200	穴うめ♂ぶた	ALL 鳥206万 6ボス 1ボム 198万
3	グレート魔法大作戦(ミヤモト)	18,050,980	もうやらんSYG	ALL
4	ケツイ 絆地獄たち(タイプA)	118,041,795	Aタイプ初今さら	ALL 1周エンド
5	エスプガルーダ(アゲハ)	25,067,640	中学校卒業記念@ピットのNATSU	5-2

ゲームスタジオキューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18　☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED (HYPER)	7,480	DJ120	ALL
2	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED (CORE)	7,861	SNOW	ALL
3	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED (ORIGINAL)	8,229	SNOW	ALL
4	ビートマニアⅡDX11 ⅡDX RED (SELECTION)	7,569	DJ120	ALL
5	トップハンター	535,200	ABC	ALL 残1

GAME-COLLEGE

愛知県愛知郡長久手町山越110　☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま(マニアック)	133,335,617	M.A	ALL
2	虫姫さま(ウルトラ)	70,330,674	おしかけおさなづま社長(ROM)	
3	鉄拳5(ポール)	1'49"55	カリスマM	ALL
4	鉄拳5(ジン)	2'58"90	カリスマM	ALL
5	鉄拳5(カズヤ)	3'45"33	カリスマM	ALL

ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F　☎0584-82-6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま(マニアック)	101,892,921	SHV 25時間眠ってません。初一億点	5面 5面 で3ミス 連なし
2	虫姫さま(マニアック)	92,939,251	CAV (デフォ名ですか(ノ`*))	5面
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ(チーム・エゥーゴ)	25,216	シャア エマ	ALL 地・Zハイメガ宇・Zビーム
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ(シングル・ティターンズ)	16,330	ルーシー	ALL 地・シャゲ宇・Zビーム(幽霊)
5	テトリス T・A PLUS(ダブルス)	5'25"15	NOY&RYO	

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま(ウルトラ)	248,917,221	がん	ALL 残0 連付 W-POWER
2	VSスーパーマリオブラザーズ	2,017,900	R.	ALL
3	ビートマニア・ザ・ファイナル(MIXTURE)	4,210	ぺっぺー	
4	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA)	199,999,999	たけし	1-5 ネタで穴埋め
5	蒼穹紅蓮隊(屠竜)	15,328,172	BBB	ALL

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage

PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典　■マットマウスパートⅡ http://www13.ocn.ne.jp/~matmouse/index.html ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.jp/de6800/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/index.html■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/■ハイテクセガ豊田 http://www.sega-am.jp/

●天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館(愛知県)
当店は他店では、普段遊ぶことのできないゲームを目的に遠くから遠征してきてくださるお客さまが多いです。『ダライアス』、『ダライアスII』、ループレバーの『エコロジー』、『ロストワールド』、すべて専用筐体ばかりです。

●ハイテク セガ 豊田(愛知県)
レトロゲーム20台を常設し1年が過ぎました。ラインナップの充実はお客さまのリクエストにかかっております。あなたの名作をお待ちしております。

●ジョイテックスクエア中川店(愛知県)
当店の都合により2月末にビデオゲームが多数撤去となり、目当てのゲームが無くなった方には、誠に申し訳無いです。今後ともヨロシク☆ 『バトルギア3』の店舗イベント開催中です!

●アミュージアム草津店(滋賀県)
『ビクトリーハロン』、『麻雀格闘倶楽部4』入荷しています。『IIDX』以外のスコア、激しく募集しています(切実)。

●ゲームプラザキューティー(大阪府)
もうすぐ5月ですね。GWにもなると人多杉でQT店内が大変息苦しくなりますので、皆さん酸素ボンベ等を持参してくださいね。さて、マジメに大変狭いため、ギャラリー専門の方はご遠慮致します。

●アミューズメントスタジアム豊中(大阪府)
『鉄拳5』の対戦が盛り上がっております。タイムアタックとか無理です……。半年後からスタートってことで、ど～すかっ?

●ドリームタウン二見店(兵庫県)
ついに!! 5月29日(日)にあの『サシっす!』の大会が決定致しました。至って正気なので参加お待ちしております。あとは『鉄拳5』の大会を予定しております。要チェックですな……。

●西条プラザゲームコーナー(広島県)
3月5日、闘劇予選に集まってくれた皆さま、ありがとうございました。

●えの木(高知県)
新年度であります!! 『MFC』の廃人はいらないんで、若いスコアラー待っています。全一取れたら、ハノイ旅行プレゼント!

●ゲームスポット大橋(長崎県)
皆さん、新しい学校やクラス、職場や仕事にはもう慣れましたか? スポットには『麻雀格闘倶楽部4』や『ドラムマニアV』、『鉄拳5』などの超人気ゲームが勢ぞろいしています。とても楽しいよ!!

●スポラ九品寺&ショールーム合同集計(熊本県)
DORAZAKI-Dさま、東京より遠征お疲れさまでした。『バトルガレッガ』盛り上がってます。
byショールーム

●プレイシティ中央町店(鹿児島県)
3月24日には『麻雀格闘倶楽部4』が入荷致しました。これからも店長とのスコアバトルを開催いたしますので、たくさんの方のご参加をお待ちいたしております。また新作ゲームも頑張って入荷したいと思います。

●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)
常連の受験生たちが、各地へ羽ばたいて行きました。「でっかくなって帰って来い。約束だ」新入生にも期待しています! by D.D.D

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	2,083,100	ホイール死ね AAZ	ALL 連同付 ロックマン
2	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	273,223,595	エヴァッカニア死ね ユ～リ(ダークセシル)	2-5 1周1.85億 真ボスまで
3	マーヴル VS. カプコン2	3,284,373,700	センチネル死ね け～の	ALL 連同付 アイスマン ガンビット ハヤト 1200万落ち
4	ストリートファイターIII 3rdストライク(ユン)	12,757,500	ギル死ね さべつ㊉	ALL 連同付 ネクロ 5-5 ギル戦 1本落ち
5	MJ2	2·2·2·2·2·4	赤伍萬死ね ダブルニー@射精堂	ALL プロリーグ 半S3「6戦ラスをとるな」

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳5 (ジン)	1'13"65	タイムリリースキャラも集計希望!	ALL
★	鉄拳5 (ヨシミツ)	1'35"71	小松さん40万ベリカもう少しまて!	ALL
3	鉄拳5 (ファラン)	1'58"36	KFI-KSP	ALL
★	鉄拳5 (キング)	2'59"06	CLC先生元気ですか弟子は元気です。	ALL
5	トライゴン (連付)	1,816,270	そうか。初2周ALL。	2周ALL 残3 1-4ボス 1ミス

天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館
愛知県西尾市高砂町41番地 ☎0563-56-7953

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルトプラス	1,010,250	遠征しました北斗38三重	ALL EASY
2	ダライアス (下Vゾーン)	4,236,010	EEL、兵庫県から遠征です	ALL 残機つぶしな
3	達人王	1,571,300	TOR-宇 カッペ隊!	2-2
4	ハイパーデュエル	1,778,502	T.H北海道-釧路	最終面 TYPE-A
5	宇宙戦艦ゴモラ	492,400	T.H北海道-釧路	ラウンド7

最新ゲームのルールと
既存ゲームの追加・変更ルール

●雷電III 【スコア】の一部門で集計します。1P側、2P側のどちらでプレイするかは問いません。
■工場出荷設定[難易度:LV2、自機数:3、ボム数:3]
●THE RUMBLE FISH 2 【スコア】の一部門で集計します。使用キャラは問いません。
■工場出荷設定[GAME LEVEL:3、SINGLE TIME:NORMAL、SINGLE ROUND NUM:2]
●MELTY BLOOD Act cadenza 【スコア】の一部門で集計します。使用キャラは問いません。
■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:3.NORMAL、ROUND TIME:80、CPU ROUND:2]
●THE FAST AND THE FURIOUS 【タイム】の一部門で集計します。使用車、コースは問いません。
■工場出荷設定[難易度:4/10、スタート時タイム:80、チェックポイント通過:30]
●TARGET:Force 【スコア】の一部門で集計します。モードはノーマル・ジャスティスモードのどちらでも構いません。
■工場出荷設定[難易度:4/10、初期ライフ:6、MAXライフ:10]
●TETRiS THE GRAND MASTER 3 TERROR-INSTINCT 【EASY】をスコア、【SAKURA】を20面+EX7面クリアを前提としたタイム、【MASTER】をランク優先のレベル数(ALLクリアの場合はランク優先のタイム)、【SIRASE】をレベル数でそれぞれ集計します。※ランクに関してはランキング画面の表示で確認してください。
■工場出荷設定[ハイスコアに影響する難易度に関する設定はありません]
●GuitarFreaksV 一人用プレイのスコアを【スタンダード】の1部門で集計します。※カードの使用は問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY STANDARD:4:MEDIUM、MAX STAGE STANDARD:3]
●DrumManiaV 一人用プレイのスコアを【スタンダード】の1部門で集計します。※カードの使用は問いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY STANDARD:4:MEDIUM、MAX STAGE STANDARD:3]
●GHOST SQUAD New Ver. 一人用プレイを【スコア】で集計します。※1P側・2P側どちらでプレイするかは問いません。※カード使用による、武器・コスチュームの変更も自由です。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:NORMAL、LIFE:4、REACTION:ON]※照準調整画面を表示するCALIBRATION設定は、工場出荷状態では「OFF」ですが、ハイスコア集計の性質上「ON」にしても可とします。
●Virtua Striker 4 一人用プレイを得失点差で集計します。※チーム選択、カードの使用は問いません。
■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:NORMAL、VIRTUAL TIME:REAL、TIME SET (COM):1'30"、G-GOAL TIME (COM):OFF]
●ぐわんげ 【シシン】はカンスト達成のため集計を打ち切ります。
●SOUL CALIBUR II Ver.D 【サバイバル】は50人抜き達成のため集計を打ち切ります。

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま (ウルトラ)	455,655,664	がっきー	5面
2	ダライアス (Yゾーン)	6,029,200	ERI	ALL ノーマル ZONE A-C-F-O-T-Y
3	バツグン SP.Ver.	79,499,860	穴ウメ筐体KICK	ALL B-タイプ
4	怒首領蜂 (Cタイプ)	307,602,800	まっつん	2-6 レーザー強化
5	雷電DX (練習)	11,120,130	浪速の小ちゃん52才	1-5 練習スタート 1-5ALL

ハイテク セガ 豊田
愛知県豊田市深田町1-65-1 ☎0565-26-6777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極戦隊ダダンダーン	796,350	お茶	2-6 アン
2	ロストワールド	5,256,700	LON	ALL
3	ファンタジーゾーン	5,004,200	YAJ	11-4 R84 連付
4	エイリアンVSプレデター	4,979,200	EHE	A.L 残×3 プレデターウォーリアー
5	極上パロディウス (こいつ)	3,827,000	T·H	スペシャルステージ 連付

ドリームタウン二見店
兵庫県明石市二見町西二見89-7 兵庫二見ビル 1F ☎078-941-5763

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン2 SP (ハートアタックモード)	2,764	M.T (店員)	ALL コースA TIME 4 43"097 MT F40
2	エイリアンVSプレデター	2,618,700	ETO	ALL
3	鉄拳5	4'32"71	明日香	ALL クマ 最近やっとニーナで拳聖になりました。
4	鉄拳5	4'06"05	まけいぬYoshi	ALL 平八
5	鉄拳5 (ジャック5)	4'37"43	聖☆デルソル改	ALL

ジョイテックスクエア中川店
愛知県名古屋市中川区水里5-530 ☎052-303-4455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	虫姫さま (マニアック)	235,720,412	ZAN	ALL
2	虫姫さま (ウルトラ)	37,929,590	APE	4面
3	ストリートファイター	542,300	CAB	
4	大魔界村	189,900	ABE	
★	バトルギア3 Tuned (上級B 順走)	3'34"765	AI.O@スマヌ穴	デミオ

ゲームスポットハロウィン
島根県出雲市渡橋町985-3 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX11 IIDX RED(VARIETY)	4,551	GEN	ALL
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED (J-POP)	5,765	SRY	ALL
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED (CLUB)	7,058	GEN	ALL
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED (EURO)	7,107	GEN	ALL
5	ビートマニアIIDX11 IIDX RED(TRANCE)	7,191	GEN	ALL

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン 2F ☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニアV	369,318,150	UG3	ノンストップ HJPコース
2	ドラムマニアV	475,957,050	ボーヤ	STRANGERコース ノンストップ
★	ギターフリークスV (スタンダード)	595,658,200	キタジョウ	
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED(TRANCE)	7,472	K.N	
5	ポップンミュージック 12 いろは(彩)	366,609	K.N	H

西条プラザゲームコーナー
広島県東広島市西条西本町28-30 ☎082-423-4130

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち (タイプB)	427,357,200	ZAP	ALL 残0 1周2.37億
2	エスプレイド (美作 いろり)	22,436,360	ZB2	ALL 残6-2
3	鮫!鮫!鮫!	1,338,700	ザビガ神	9ボス
4	怒首領蜂大往生 (タイプB)	172,049,910	P1	2-1 EX強化
5	ドラゴンブレイズ (クエイド)	1,442,100	P2	2-2

アミュージアム草津店
滋賀県栗東市小柿7-8-8 テイサンクスエア内 ☎077-554-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX11 IIDX RED (WORLD)	5,654	KZ	ALL
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED(TRANCE)	7,539	KZ	ALL
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED (V.A)	5,649	N·Kジョニー	ALL
4	ビートマニアIIDX11 IIDX RED(SELECTION)	7,984	MAME	ALL
5	熱血高校ドッジボール部	345,700	N·Kジョニー	2-4

ゲー事典 ■ジョイテックスクエア中川店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=joytech ■アミューズメントCUE 彦根店 http://www.am-cue.com/ ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■アミュージアム草津店 http://www.amuseum.jp/ ■ゲームスポットハロウィン http://www.h5.dion.ne.jp/~maniwa/

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけの
ゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、
それがハイスコア店舗だ。

GAME-COLLEGE

■ 住所:愛知県愛知郡長久手町山越110
■ TEL:0561-61-1439
■ URL:http://www.college1.co.jp/

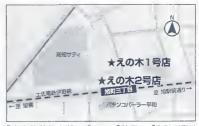
ただ今、『K.O.F.ネオウェイブ』の対戦が非常に盛り上がっています。闘劇予選通過者が五人も居るので、腕試しに乱入してはいかが? 『鉄拳5』も50円1プレイとお得のため、対戦盛り上がっています。スコアラーのためにビデオ録画可能にしてある台が多数ありますよ。

トライアミューズメントタワー

■ 住所:東京都千代田区外神田4-3-10
■ TEL:03-5295-2345
■ URL:http://www.try-inc.co.jp/tower/

駅周辺が整備されて、トライタワーに行きやすくなりました!! 当店は、1F麻雀&音ゲー、2F『アイドルマスター』(予定)、3F4Fスロット、5～7Fビデオゲーム、とフロア分けされています。新作から、当店のウリであるレトロゲームまで、ハイスコアお待ちしています。

えの木

■ 住所:高知県高知市旭町3-104
■ TEL:088-825-3293

『麻雀格闘倶楽部4』、『MJ2』、『鉄拳5』、『GGXX青リロ』、『ドラムマニアV』、『IIDX RED』etc、すべて盛り上がりしかしてません。飯も食えます。スコアラーも絶滅してません。みんな「ゲーム脳」なんです。お客もスタッフも、みんな「ゲーム脳」なんです。

モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計

福岡県福岡市中央区天神2-6-7 モンキーハウス本館 福岡県筑紫野市二日市中央1-2-3 黒崎ビル サブカルチュア ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	メタルスラッグ2	8,705,060	ゴースト骨塚	ALL Ⓢ
2	メタルスラッグX	6,551,950	ゴースト骨塚	ALL Ⓢ
★	オペレーションラグナロク	7,215,800	ホワイト箱崎おつでした。WSM-ちーまる	ALL連なし Ⓢ
★	ぐわんげ (シシン)	99,999,999+α	ミルみで	ALL Ⓢ
5	バトルサーキット (エイリアングリーン)	38,366,200	T.H氏就職記念公務員	ALL ゴミクズ Ⓜ

ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4ファイナルチューンド(ノーマルモード)	3'12"68	爺はFT初心者	ALL ションディ
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX(チーム・ティターンズ)	62,807	ブラジル・オカムラ コウイチ・オカムラ	ALL 1P31,197 2P31,610
3	鉄拳5 (ブライアン)	3'51"56	HIR	ALL
4	鉄拳5	4'14"28	暖簾	ALL ワン・ジンレイ
5	鉄拳5 (ポール)	4'01"95	P	ALL

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX11 IIDX RED (SELECTION)	8,128	PAK48	ALL
2	ビートマニアIIDX11 IIDX RED (CLUB)	7,499	PAK48	ALL
3	ビートマニアIIDX11 IIDX RED (EURO)	7,483	PAK48	ALL
★	ビートマニアIIDX11 IIDX RED (TWILIGHT)	7,657	PAK48	ALL
5	ギターフリークスV (スタンダード)	95,538,850	ANDY店長	K (BASIC) 722combo

ゲームスポット大橋

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル 1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4ファイナルチューンド(ノーマルモード)	4'05"60	ぜガ男	ALL
2	サムライスピリッツ零SPECIAL (タイム)	4'07"34	みつぐ	ALL 炎邪
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	193,600	B-29@	ALL
4	機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX(チーム・ジオン)	18,967	モザンビーク	ALL
5	カプコンファイティングジャム	1,393,600	RYU-17	ALL

移転のお知らせ

2005年3月14日より、弊社は本社を下記の通り移転いたしました。これに伴い、アルカディア編集部の連絡先も変更いたしましたので、ご案内いたします。スコアの申請に官製ハガキやFAXを使用される場合はご注意ください。

■新住所 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
■FAX番号 03-3265-7340

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニアV (スタンダード)	470,853,300	D.D.D.@スコアラーマジ求む。	
2	ドラムマニアV (スタンダード)	242,793,850	EEE.	
3	ギターフリークスV (スタンダード)	486,691,000	D.D.D.	遅延しすぎてミス1 _|￣|○
4	ポップンミュージック 11 (たびだち)	369,525	D.D.D.	ノーマル HSなし
5	ストリートファイターZERO2 (豪鬼)	1,817,100	AMN	ALL

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62 (ゲームプラザショールーム) 熊本県熊本市九品寺5-10-15 (スポラ九品寺) ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX11 IIDX RED (CLUB)	7,653	MAXI@穴ウメ	ALL 88% AAA HS4+RAN スポラ
★	ザ・ランブルフィッシュ (ヒカリ)	1,388,680	プチてんし	ALL オ×2 グ×1 P×9 カヤ終了時98万 連付
3	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	16,148,740	お茶まにあ-KMT	ALL 鳥260万 5面1079万 ハート2 122万 連付
4	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	13,546,170	rgn	ALL 鳥270万 5面1015万 連付
5	メタルスラッグ2	7,011,400	ゴースト骨塚	ALL 2ミスつぶし無し

ハイスコア集計店 募集

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス)○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとしてお店のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
(アルカディア7月号掲載)は
2005年
5月15日(日)
までに出されたスコアで、
5月18日(水)
当日消印まで有効です。

■西条プラザゲームコーナー http://f24.aaa.livedoor.jp/~pggundan/ ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp co.jp/i.asp?i=hurri ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

写真は2004年5月に開催された闘劇2004FINALのものです

闘劇'05FINAL徹底リポート!
新たな覇者はコイツらだ!!

闘劇特集

ARCADIA 次号予告

次号7月号 No.62は

5月30日(月)発売予定

予価650円(税込)

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

充実の最新情報&攻略記事!

最新情報
機動戦士ガンダムSEED 連合vs.Z.A.F.T.
(バンプレスト)

アイドルマスター
(ナムコ)

攻略
ザ・ランブルフィッシュ2
(ディンプス/サミー)

メルティブラッド アクトカデンツァ
(エコールソフトウェア)

旋光の輪舞
(グレフ)

掲載タイトル

ネオジオ バトルコロシアム(SNKプレイモア)/アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦(セガ)/鋳薔薇(ケイブ/AMI)/Quest of D Ver.1.20(セガ)/スペクトラル VS ジェネレーション(アイディアファクトリー/IGS/AMI)/雷電Ⅲ(モス/タイトー)/三国志大戦(セガ)/GuitarFreaksV(コナミ)/DrummaniaV(コナミ)/テトリス ザ・グランドマスター3 テラーインスティンクト(アリカ/タイトー)/ポップンミュージック12 いろは(コナミ)/鉄拳5(ナムコ)/ほか

© 創通エージェンシー・サンライズ・毎日放送 © BANPREST 2005 © CAPCOM CO., LTD. 2005 / ALL RIGHTS RESERVED.
© 窪岡 俊之 © 2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
© SEGA / © Dimps 2004-2005

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■ゲーバロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■アーケードニュースアナライズ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■KOF投稿「KOFッ子プラネット」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 ファイナルチューンド「バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド」
vf4@arcadiamagazine.com

■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナーへの投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcaida@arcaidamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

たくさんの投稿お待ちしています。
7月号(No.62 2005年5月30日発売号)への投稿は締め切りました。
8月号(No.63 2005年6月30日発売号)への投稿もよろしく!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ(4色/1色)イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでなければ構いません。複数のコーナーに投稿する場合は、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定をご参照ください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

8月号 (No.63 6/30) 5月19日(木)必着
9月号 (No.64 7/30) 6月20日(月)必着

筐体百景

電影心象スケッチブック

いつもポッケに小銭の音を――六十之回

PHOTO／TEXT 田渕健康

歩くたび、ポケットから漏れる金属音。
右足を前に差し出すたび、じゃらりと。
左足で階段を上がるたびに、じゃらりと。

礼節に欠く音だと思う。
締まりがない音だとも、思う。
だけど、この音がポケットから響くたび、
妙な安心感が心を満たしているのは、なぜだろう。

この音が、ポケットから聞こえてくる限り、
いつでもどこでも筐体を前にした瞬間、
臨戦態勢に入れると思うと――なんとも心強いじゃないか。

対戦で負けても即座にリベンジできるし、
ラスボス前のコンティニューも一瞬。
ポケットに小銭が入っていれば、
再戦のチャンスを、迷わない。

財布から小銭なんてスマートさは、似合わない。
ポケットからさっそうと取り出すコインは、
キラキラと輝いて見えるのだ。

ポケットに差し込んだ手の先に触れる、
冷たい金属の感触。
それは一生涯ゲーム小僧の心意気でも、あるのだから。

■取材地／熱海・初島桟橋

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編 集 後 記

テーマ:「闘劇'05決勝大会迫る」

●闘劇も第三回目か。今回は6タイトルで2日開催と絞り込み、それによって店舗への総参加者数もちょっと目減り。しかし、各ゲームタイトルへのエントリー率は上がってきており、内容の濃い大会が予感される。(猿渡)

●もう何度も同じようなことを書いている気がするけど、また言っておくぞ。上級者たちのプレイをひたすら観戦できる闘劇本戦! 格ゲー好きなら絶対にお得!! G.Wはお台場に集合!!! 待ってるよ~(^_^)/(霜田)

●無目的的な「ためになる」が嫌いだ。「ためになる本」とか。その一方で、合目的的な「ためにする」はいいんじゃないか。「闘劇で名を上げるために格闘ゲームをプレイする」とか。目標があると、日常に張りが出てくる。(杉田)

●今回『鉄拳5』がオフィシャル大会なんですよね。オフィシャルならではの賞品が用意される(予定)なので、頑張って勝ち取ってほしいです。開発の原田さんは、新宿平八コスプレをするとかしないとか?(マッスル北裏)

●【豪傑部屋】が当日予選送りになる(予選サボり過ぎ?)など、早くも波乱のバーチャ業界。スキル底上げも手伝い、バチャっ子の自分としては予測不能過ぎてうれしい悲鳴。ど~なるのコレ!?(八郎潟AXEL)

●ありきたりですが、『GGXX #RELOAD』の小川氏に注目。稼働開始から長いため全体のレベルが高く、簡単には勝てないでしょうが……。そこを圧倒的な力で勝ち進む、暴君の姿を見てみたいです。目指せ15タテ!(河野)

●担当編集としてやっぱり注目は『鉄拳5』。決勝に残った面々には、大会では定番の顔ぶれが結構居るけど、そろそろ世代交代してもいいころ。タケヤマが二連覇したら靴を買ってあげよう。ハイビスカス!(まぢん)

●試合が面白くなるのは予想できるので、選手の感情表現に期待しています。当日、最も輝く瞬間になる覇者の掲げる勝利の拳、次への大きな糧となる敗者の涙、勝者への賞美の嵐etc.。みんなで闘劇の歴史を刻みましょう。(&ぅ)

●ゲーセンを盛り上げた『鉄拳5』の勝者が気になりますが、『GGXX』『SFⅢ 3rd』ら継続種目にも注目度大! 新勢力vs.ベテラン、因縁の対決などなど、3年目の歴史を感じさせる見方も面白いですよ!(まごっぴち)

●過去に大会を見て、格闘ゲームってここまでできるのか、とか、人間ってここまでゲームがうまくなれるものなのかと驚いたモノです。どうせ今年もすんごく驚かせてくれるんでしょ? プレイヤーさんたちは!(おじゃ)

●編集部で攻略ライター同士の対戦を見てて思うけど、うまい人同士のハイレベルな対戦は、何回見ても面白い。ぜひ闘劇の会場に足を運んで、そういった超絶プレイを生で見てほしいなぁ、と思う今日このごろです。(野口)

●『SFⅢ 3rd』の職人や上級者の試合が、何回見ても飽きないので楽しみです。女子高生忍者とか2進法の人の活躍に期待大! あとは『GGXX #RELOAD』。暴君・小川氏のリアルタイラントバニッシュに期待!(勝田)

●『鉄拳5』のエリア決勝に、7回進出して7回負けるという、もはや逆に難しそうな偉業を成し遂げたこうすけ。狙ってもできないだろ。当日予選枠は全く目が離せません。(ぺく@やらかしてくれると信じてるよ)

●壇上に上がる人間は、たゆまぬ努力を行ない、強い意思を持っています。そんな連中が闘うと、自然にドラマが生まれるのです。今年はどんな感動が待っているのか楽しみです。(アール@今年も俺が握るのはマイクだった)

●すべての試合が気になるが、『SFⅢ 3rd』のハイレベルな対戦を観戦したい。ブロッキングがうまいヤツって、本当に格好良いと思うんスよね。大げさではなく、人間ってスゲ~って感じる瞬間があるというか。(黛)

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 松本 秀寿
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKS NEO)
■デスク 霜田 和人/杉田 哲朗
■編集スタッフ 北裏 裕章/伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/鈴木 宏昌/安藤 慶祐/高橋 誠/小沢 正/勝田 周/上野 真嗣/野田 龍太郎/岸 俊行
■編集協力(五十音順) 赤男/age/飛鳥/AZU/伊勢猫/MVP/大湊/OYZ/カイセルちくわ/KYO/極限堂/閃屋/栗田/GrayZone/黒鉄タカスエ/京城/KZA/小山 祥之/ささきJoe/庄司卓/新丸一/ずるずる/タケヤマ/たてしゅ/田渕健康/垂れ○巌竜/ちゃっきー/TEMIS/DragonLEE/袴田 直樹/バチ/覇帝/華火霊/ハメコ。/福田柵太郎/三重県の山本さん/ミシマスター/モミアゲ/MR¥MT/矢永/柳川うさ彦/養老影/ラオウ/ロッソ
■デザイン 久保田 シンヤ/野中 郁子/斉藤 若子/安井 朋美/大渕 重敬(株式会社THINKS NEO)/小出 徹/政光 晴奈/堀江 英明(株式会社THINKS NEO)
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣/株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ Studio T(中川 有紀子 永山 亘 新妻 和久 堀内 剛 雪岡 直樹)
■イラスト(五十音順) 今井 神/オイコ/斉藤コーキ/左折 G=ヒコロウ ムトウ/龍魔雅龍
■業務部 青木 孝道
■広告営業 阿部 寿一 幸 宏樹 田山 麻子
■雑誌営業 堂前 秀隆/酒井 朋喜/中村 宣忠

お詫びと訂正

●アルカディア5月号(No.060)12ページ、『麻雀格闘倶楽部4』の記事内におきまして、「日本プロマージャン連盟」という一文がありますが、正しくは「日本プロ麻雀連盟」になります。

●アルカディア5月号(No.60)「メルティブラッドアクトカデンツァ」におきまして、記事の一部が間違っておりました。34ページ、暴走アルクェイドのA、Bアルトネーゲルがスーパーキャンセル対応技とありますが、正しくは対応技ではありません。35ページ、赤主秋葉の赤主・檻髪が「近距離時はガード不能になる打撃技」とありますが、正しくは「近距離時は投げ技になる」になります。また、琥珀のテイサ琥珀/開打散彩琥珀矢脚が「ガード不能」とありますが、正しくは「アナザー・アークドライブのみガード不能」となります。36ページ、メカヒスイの主用技解説で「ビームソードをなぎ払う立ちC」とありますが、正しくは「ビームソードをなぎ払うしゃがみC」となります。37ページ、七夜志貴の「BE立ちCはガード不能」とありますが、正しくは「BE立ちCは中段攻撃」になります。

関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 6月号 [No.061]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.061

第6巻 第6号 通巻第61号 平成17年6月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-06

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
0570-060-555(代表) WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com

■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は52ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でも結構ですが、見やすい濃さではっきりとお書きください。はがきの裏面A1の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア6月号【No.61】 アンケートの質問事項

Q1.面白かった記事、つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。
※以下に記載されている1~75の番号の中から選んでください。

1 闘劇'05 ~集う強者たち~
2 機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.
3 ゾイドインフィニティEX
4 バトルクライマックス!2 プロレス頂上決戦
5 HOMURA
6 アンダーディフィート
7 兎 -野性の闘牌- オンライン
8 アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦
9 ネオジオ バトルコロシアム
10 バトルギア4
11 三国志大戦
12 鋳薔薇
13 ザ・ランブルフィッシュ2
14 麻雀格闘倶楽部4
15 旋光の輪舞
16 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン2
17 スペクトラル VS ジェネレーション
18 雷電Ⅲ
19 ネットセレクト競馬 ビクトリーハロン
20 GUNDAM Battle Operating Simulator
21 Quest of D
22 鉄拳5
23 テトリス ザ・グランドマスター3 テラーインスティンクト
24 GuitarFreaksV
25 DrumManiaV
26 ビシバシチャンプオンライン~笑撃の全国対戦!?~
27 アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―
28 ドラゴン クロニクル オンライン
29 モンスターゲートオンラインⅡ 時空のフォークロア
30 バーチャファイター4 ファイナルチューンド
31 アウトラン2 スペシャルツアーズ
32 セガゴルフクラブ ネットワークプロツアー
33 ポップンミュージック12 いろは
34 CAPCOM FIGHTING Jam
35 beatmaniaⅡDX11 ⅡDX RED
36 ワールドクラブチャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.1
37 カオスブレイカー
38 頭文字D ARCADE STAGE Ver.3
39 ソウルキャリバーⅡ
40 サムライスピリッツ零SPECIAL
41 メルティブラッド アクトカデンツァ
42 クイズマジックアカデミー2
43 スピカアドベンチャー
44 アーケードニュースアナライズ
45 アルカディアデータベース
46 日本縦断 ゲームセンターマップ
47 魂を纏める者
48 読者プレゼント
49 バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド
50 ロングランゲームズブースター
51 アーケードゲーム ライブラリー
52 アーケーダーネオ
53 ハードウェアミュージアム
54 ジョイスティックトゥルーパーズ
55 ビート・レイジング
56 金剛脱衣門
57 メダル「始めてみよう」物語
58 プライズワンダーランド
59 立体貴族 ~俺たちゃムッシュ3D~
60 KOFッ子プラネット
61 アルカディア フロンティアーズ
62 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
63 ゲーマー「お気に入り」サイト
64 設定資料集
65 VGMラボ拡張版
66 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
67 どんたんどどたん
68 パンドラキャラット改
69 ゲームメーカー・ナウ!!
70 アルカディアクーポン
71 全国ゲーセンイベント準備会
72 ハイスコア全国集計
73 次号予告・募集記事
74 筐体百景
75 編集後記

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときは定期購読が一番! 確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)+(80円【送料】×年間12冊=960円)=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(鉄拳5/アヴァロンの鍵 弐 ―秩序と戒律―/カプコン ファイティングジャム/バーチャファイター4 ファイナルチューンド/ザ・ランブルフィッシュ/ギルティギア闘/など)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストアメールアドレス **cs@ascii-store.com**
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
電話によるお問い合わせは下記、弊社カスタマーサポート(0570-060-555)まで。
定期購読ページ **http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー **http://www.arcadiamagazine.com/**

©2005 ENTERBRAIN,INC. All rights reserved.No part of this magazine may be reproduced or transmitted in any form or by any means,electronic or mechanical,including photocopying and recording,for any purpose without the express permission of ENTERBRAIN,INC.
株式会社エンターブレインの明示の承諾なく、本誌に掲載する一切の文書・図 版・写真等を、手段や形態を問わず複製・転載することを禁じます。

~■ 本誌に関するご質問とお問い合わせ ■~

本誌に関するお問い合せは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**(土・日・祝祭日を除く 12:00~17:00)
■E-MAILでのお問い合わせ先
メールアドレス **arcadia@arcadiamagazine.com**
※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

ARCADIA No.61

アンケートはがき

P.200にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1.面白かった、つまらなかった記事の番号をお書きください。また、理由もお書きください。

A1.

		理由
面白かった記事	番号	
	番号	
	番号	
つまらなかった記事	番号	
	番号	
	番号	

Q2.表紙の感想をお願いします。

A2.

Q3.一カ月に何冊くらいの本を読みますか？(定期雑誌・ムック・コミックを除く)

A3.■書籍(　　　　)冊くらい　■文庫(　　　　)冊くらい

Q4.よく読む本のジャンルを教えてください。(複数回答可)

A4.□純文学　□人文・思想　□ライトノベル　□科学　□コンピュータ関連　□芸術　□実用書
□攻略本　□参考書　□そのほか(　　　　)

Q5.最近読んだ面白かった本を教えてください。

A5.■著者名(　　　　)
■書名(　　　　)
■理由(　　　　)

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A6.〔　　　〕ページ〔　　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名		集計部門(キャラ・コースなど)	
スコア(タイム)			
面数		難易度	
備考			
達成日	年　月　日		

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター	名前
	電話
住所	都道府県　市郡区

スコアネーム(最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

このほかに個人申請がある場合

●申請方法と申請枚数
□ハガキ(　　)枚□FAX(　　)枚

©2005 INH CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

DVD VIDEO
INSANITY DVD SERIES
6/30発売予定
標準価6,090円（税込）

14年の総決算!!ここに極まる!?

さぁ!!勝ちたい人だけ見てください!!

対戦攻略映像

—本編DVD—
①梅原大吾プロデュース X—MANIA外伝 ストⅡ最強決定トーナメント完全収録
②ストⅡ界最強16名による夢のベストバウト集
③超絶INSANITY連続技集
④THE 真空投げ ストⅡ超常現象

購入特典①
ストリートファイターⅡ リミックストラックス
参加アーティスト 崎元仁 他

購入特典②
編集YSB. FOO助
ヨガ本ハイパー～ストリートファイターⅡが10倍強くなる本～

商品ご購入、お問合せは当社ホームページまで!!!

http://www.inhgroup.com/